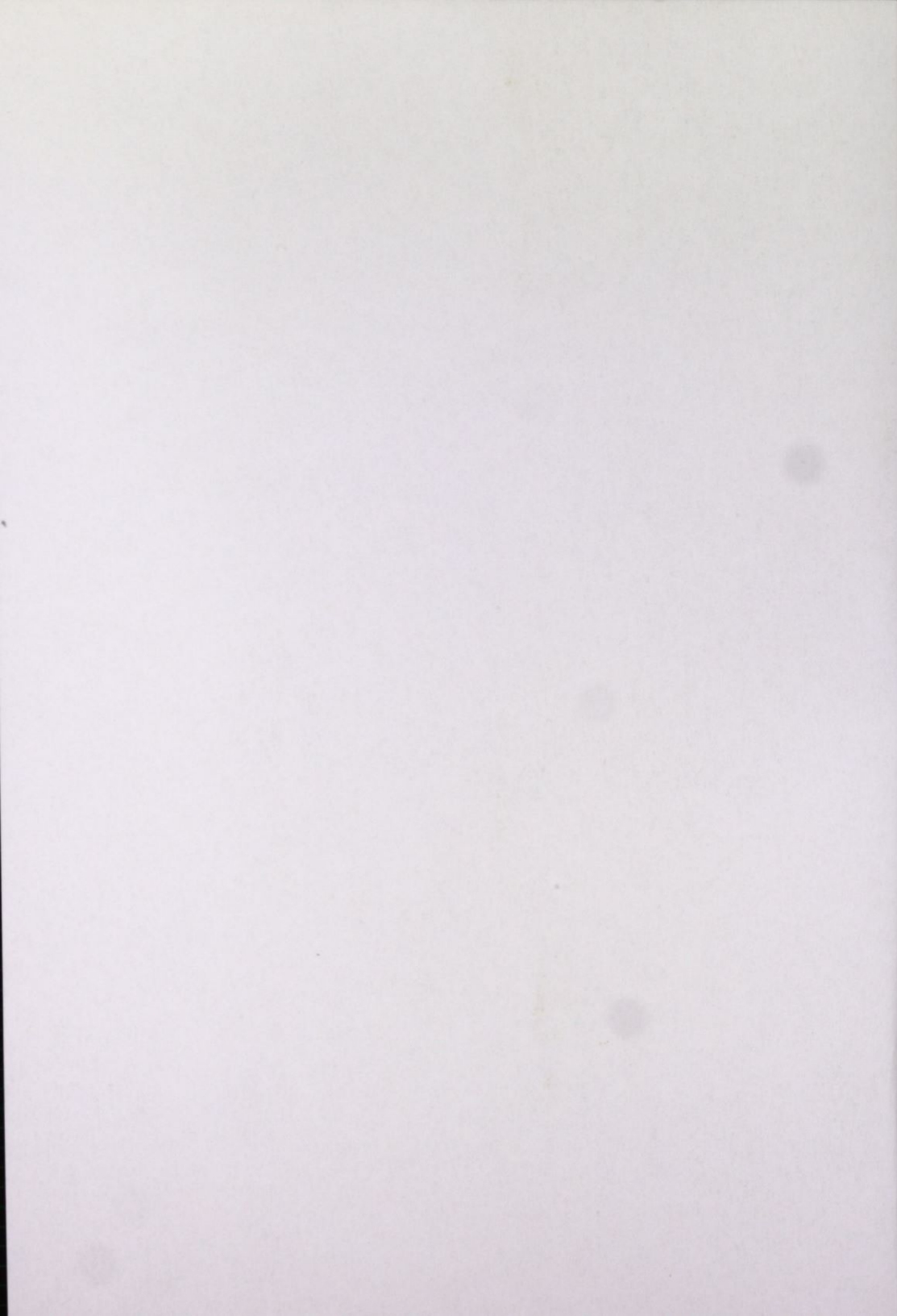
覇王ゲームスペシャル▶98

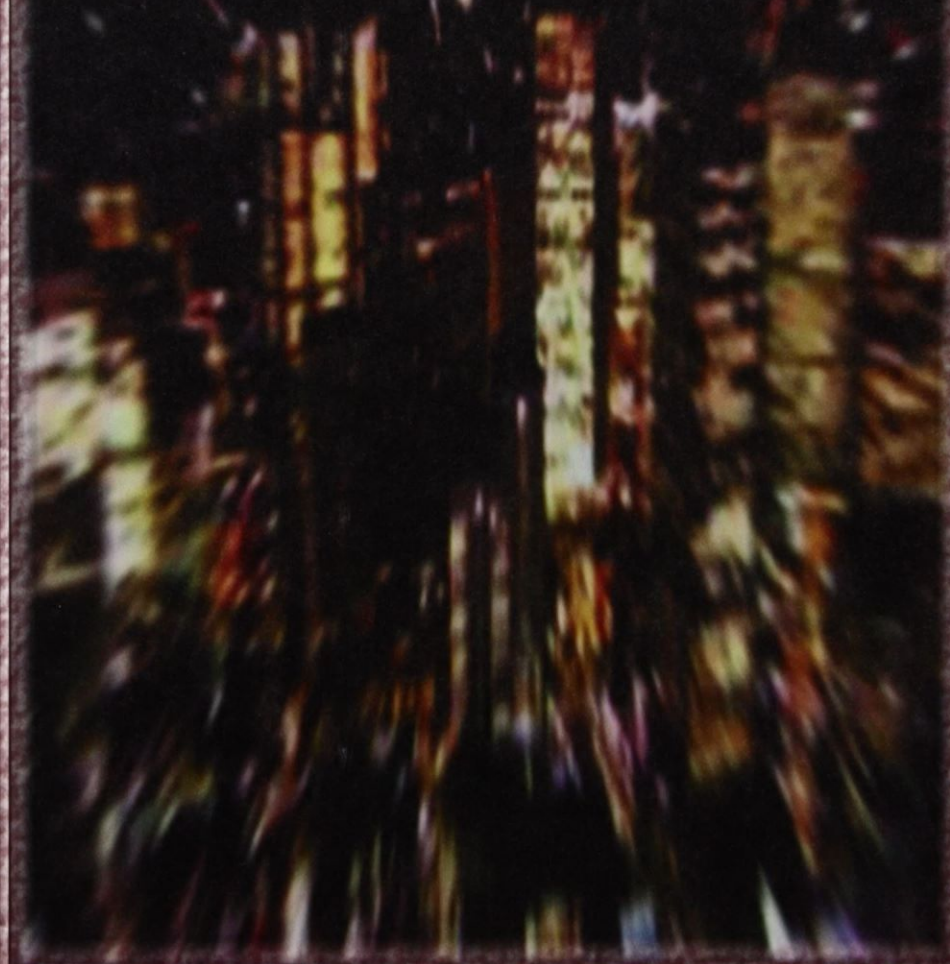
RONDE
【rɔ́ndou】～輪舞曲～

東京攻略ガイド

りんぷ【輪舞】――― 大勢の人が輪になって回りながら踊ること。
―きょく【―曲】――― 輪舞に使う音楽。ロンド。
とうきょうこうりゃくがいど【東京攻略ガイド】―――
サターン版シミュレーションRPG
『RONDE』をやさしくクリアするためのガイドブック。
仲魔システムの解説あり。

魂、輪廻、愛

コンピュータネットから流れ出る
悪魔の群れ
魔都と化しつつある東京で
生き抜く術は果たしてあるのか
人の知る愛、人の知らない魂の輪廻
そのすべてを巻き込みながら
運命のオルゴールは今鳴りはじめた
その奏でる曲は
RONDE……輪舞曲

RONDE

【東京攻略ガイド】

PROLOGUE

西暦2008年のこと、南米大陸にあるアンデス山脈の奥地で、日本から派遣された遺跡調査隊が、大規模なアステカの遺跡を発見する。その地下には、遥かなる時の流れを超えて眠り続けたと思われる、数体のクリスタルの彫像が安置されていた。

クリスタルの彫像は、滅び去った文明のさまざまな遺留品と一緒に、東京にある大学の考古学研究室に運び込まれることとなった……。

研究員たちは、彫像の台座に刻み込まれていた意味不明の象形文字の解読を、コンピュータに行わせる。象形文字の正体が、悪魔再生のプログラムだとは知らずに……。

8月のある日、弟の聡を連れた弥勒飛鳥は、友人の早乙女桜子と松本慶太を誘い、上野の国立博物館で開催中のアステカ遺跡展に向かった。そんな飛鳥たちを待ち受けていたのは、実体化した悪魔たちだった。

C O N T E N T S

BASICS OF RONDE

近未来の東京を舞台に展開するスリリングな"RONDE"のストーリー。登場するキャラクターは数多く、それぞれの相関関係も複雑。ここでは、"RONDE"の舞台設定とともに、各キャラクターの横顔を紹介。さらに、"RONDE"をプレイするための基本的な知識についても紹介していく。より深くゲームを理解し、楽しむための一助となれば幸いだ。

THE WORLD OF RONDE

次々と飛鳥たちに襲いかかる悪魔との熾烈な戦いは、西暦2008年の東京を舞台に繰り広げられる。初めのうちは都心部しか探索できないが、仮想空間「シェオール」のなかでのウィリーたちとの出会いをきっかけに、東京郊外や神奈川県にも移動できるようになるだろう……。
全体マップ上にある拠点と施設のなかには、状況に応じて出現、もしくは消滅するものがある。右ページに掲載している全体マップに、常に移動が可能な拠点を示してあるが、最初から移動できるワケではないので注意すること。

都心部

飛鳥たちの活動の中心になる全体マップだ。目黒にある弥勒邸や、本郷にあるT大学は、必要に応じて発生する拠点となっている。ステージ4を始めとして、特定のステージをクリアすると、渋谷・新宿のショップの品揃えが変わるので、まめに足を運ぶようにしたい。

1 渋谷……………………………………………ショップ
2 新宿……………………………………………ショップ
3 有明……………………………リミックス／ショップ
4 品川 …………いどう(神奈川方面)／ショップ(マグ)
5 中野………………………………いどう(東京郊外方面)

東京郊外

東京郊外と神奈川には、有明のリミックスステーションを起動させせると移動できるようになる。吉祥寺にあるラグのお店は、宝石と交換できるアイテムの内容が、横須賀のラグのお店と違うので注意したい。また、ステージ7などの特定のステージをクリアした場合、荻窪にあるショップの品揃えが変化する。

1 荻窪 ……………………いどう(都心部方面)／ショップ
2 吉祥寺……………………………………ショップ(ラグ)
3 相模原……………………………いどう(神奈川方面)
5 立川 ……………………………………ショップ(マグ)

神奈川

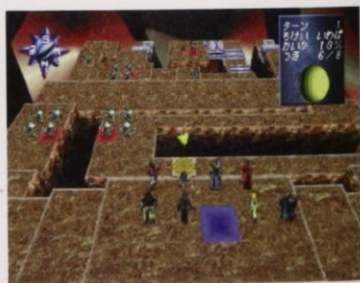
横浜にあるショップは、荻窪のショップとともに品揃えが変わることになっている。横須賀にあるラグのお店は、ステージ6Aと6Bのどちらをクリアしても発生するので安心しよう。鎌倉にあるリミックスステーションは、ステージ12をクリアするまで訪れることができない。それまでは、有明でリミックスを行おう。

1 川崎 …………いどう(都心部方面)／ショップ(マグ)
2 横浜 ………………いどう(東京郊外方面)／ショップ
3 横須賀 ……………………………………ショップ(ラグ)
4 鎌倉……………………………………………リミックス

新宿・仮想空間「シェオール」

トンプソンがアクセスしていたネットワーク先を調べた結果、仮想空間「シェオール」の存在が判明する。この仮想空間のなかで飛鳥たちを待ち受けるのは、米国兵士のウィリーとマリアとの出会い、代々木公園にいた沢木との再会、そして悪魔マステマとの戦いだ。マステマを倒して仮想空間を崩壊させないかぎり、外の世界に脱出することはできない……。

仮想空間「ドゥアト」・新宿

ウィリーとマリア、もしくはソロモンとマリアの2人を仲間に加えた飛鳥たちは、再び仮想空間に侵入するため、新宿にあるネットワークに向かうことに。「ドゥアト」と呼ばれる仮想空間のなかで飛鳥たちは、ついに聡と再会することができるのだが、またもや聡はモレクに連れ去られてしまった。ここでは、勘太郎やシスオペと初めて出会うことになる。

有明・サタデーの演習

沢木から渡されるシステムディスク2を起動させると、新たな機能が追加されたリミックスを行えるようになる。このリミックスステーションのシステムを管理しているのは、サタデーという名のコンピュータだ。システムディスク２の持ち主としての力量があるのかどうか、自らが作り上げた悪魔を使い、サタデーは飛鳥たちに挑戦してくる……。

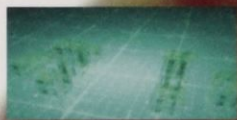
衣川の戦い・鎌倉

鎌倉にある総合病院にて、仮想空間「カイーナ」へのアクセス方法を突き止めた飛鳥たちのまえに、意味不明の言葉を発する入院患者が現れる。その言葉を聞いた飛鳥はなぜか気を失い、気づいたときには源義経として鎌倉時代にいた……。悪魔が作り出した仮想空間ではないが、衣川の戦いを体験することで、前世での慶太との関係を知ることができるだろう。

川崎・仮想空間「カイーナ」

川崎にあるネットシステム社から、仮想空間「カイーナ」に侵入した飛鳥たちは、ようやく聡と再会することができる。しかし、飛鳥たちが助けにくるのが遅すぎることを責める聡は、ジョーカーを連れてどこかに姿を消してしまった……。あとに残された飛鳥たちは、沢木とムハマドの助けを借り、モレク率いる悪魔の軍勢と戦うことになる。

THE WORLD OF 仮想空間

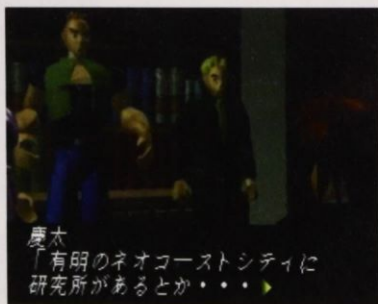
世界を手中に収めるべく、コンピュータ内部に作り上げた仮想空間を利用して、その数を増やしていく悪魔たち。聡の行方を捜す飛鳥たちは、危険を承知のうえで、悪魔たちが巣くっている仮想空間に入り込むことに……。
仮想空間に侵入する際には、特定の場所に設置されているネットワークからアクセスすることになる。現実世界に脱出する唯一の方法は、仮想空間を統治している悪魔を倒すことだ。なお、本書で攻略している範囲内に登場する仮想空間のみ、左ページで紹介している。

【rśndou】

CHARACTERS

"RONDE"に登場する主要なキャラクターについて紹介する。各キャラクターは、個人的にはそれぞれ違った事情を抱えながらも、東京を守るために、一致団結して立ち上がるのだ。

登場ステージを把握しておくこと

下の表を参照してほしい。主要なキャラクターがどのステージで戦闘に加わるのかを示したものだ。飛鳥は主人公なので、当然のことながら、すべてのステージで戦闘に参加する。また、初めから戦闘に参加する桜子や慶太も、戦闘に参加しないステージがあることがわかるだろう。また、表中の「▲」は、そのキャラクターがステージの途中で戦闘から抜けることを意味している。今回は、ステージ15bまでの攻略範囲内での状況のみを紹介しているのだが、その後も、キャラクターの出入りは激しいのだろうか……。

▶慶太は、飛鳥の高校時代からの親友という設定で、初めから飛鳥と共に行動してくれる。

◀麗華のように、あるステージの初め（または途中）から仲間に加わるキャラクターもいるのだ。

ステージ名 ＼ キャラクター名	飛鳥	桜子	慶太	ジョーカー	チャーリー	ムハマド	麗華	ウィリー	マリア	ソロモン	沢木	勘太郎	源太
STAGE1：国立博物館	●	●	●	●									
STAGE2：代々木公園	●	●	●	●									
STAGE3：ネオコーストシティ	●	●	●										
STAGE4：新宿	●	●	●		●		●						
STAGE5：仮想空間「シェオール」	●	●	●		●			▲	▲				
STAGE6a：米軍海兵隊基地	●		●					●	●				
STAGE6b：立川米軍基地跡地	●						●		●	●			
STAGE7：仮想空間「ドゥアト」	●	●					●						
STAGE8：川崎	●	●	●				●		●			●	
STAGE9：ネットシステム社	●	●			●			●	●	●		●	●
STAGE10：サタデーの演習1	●												
STAGE11：総合病院	●												
STAGE12：衣川の戦い	●		●										
STAGE13：仮想空間「カイーナ」	●	●	●										
STAGE14：サタデーの演習2	●					▲					▲		
STAGE15a：悪魔たちの反乱	●	●					●						
STAGE15b：T大学構内	●												

潜在パワーを秘めている本編の主人公

弥勒 みろく あすか 飛鳥

子供のころから祖父に古武術の訓練を受けていたためか、強靭かつ何事にも動じない性格。細身の身体ながらも、その内面には意外なほどの情熱と強固な意志をもち、さまざまな障害や困難に立ち向かっていく。

弥勒飛鳥(以下飛鳥)が装備できるのは、剣系統の武器とスーツ系統の防具。ほかにも、頭アクセサリーを装備できる。飛鳥にはコンダクターとしての能力が備わっているようなのだが、その能力は、いったいいつ開花することになるのだろうか……!?

好奇心旺盛で明るい性格をもつ、高校2年生の少年。飛鳥の弟にあたるが、飛鳥とは対照的に、どことなくひ弱さを感じさせる。

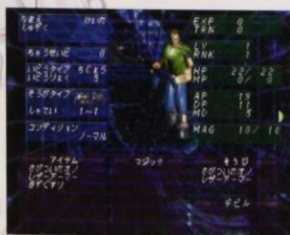
弥勒聡(以下聡)は、国立博物館にてモレクと名乗る悪魔に連れ去られてしまい、以後行方がわからなくなる。飛鳥たちが懸命に捜索した結果、トンプソンという人物がカギを握っているということがわかるのだが、果たして聡を無事に連れ戻すことができるだろうか?

弥勒 みろく さとし 聡

運悪く悪魔にさらわれるが……!?

飛鳥と行動をともにする美少女
早乙女 桜子

剣道5段の腕前を生かして悪魔と戦う、飛鳥の高校時代からの友人。知的で古風な容姿の美少女だが、その風貌からは想像できない鋭い技とすばやい動きで、相手を翻弄する。

剣系統の武器とドレス系統の防具に加え、首アクセサリーと腕アクセサリーの4種類が、早乙女桜子(以下桜子)に装備できるアイテムとなる。残念ながらコンダクターではないので、悪魔と契約を交わすことはできない。

桜子と同じく、高校時代からの飛鳥の友人。筋肉の塊のような巨体の持ち主で、鍛えられた格闘術の技で相手を粉砕する、心強い味方だ。

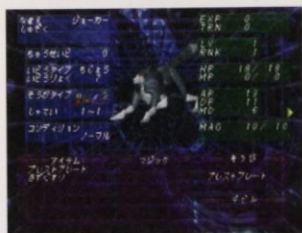
移動力が5しかないので機動力に欠ける松本慶太(以下慶太)だが、能力値は高めに設定されている。装備できるのは、斧系統の武器とアーマー系統の防具、首アクセサリーと腕アクセサリーの4種類。悪魔と契約できないが、直接攻撃専用ユニットとして活躍させるといい。

松本 慶太
攻撃の要となる飛鳥の親友

パーティーの一員となる飛鳥と聡の愛犬

ジョーカー

国立博物館を見学する際に、飛鳥と聡が連れてきた犬。飼い主の聡を連れ去った悪魔に敵意をもち、飛鳥の命令どおりに戦いに参加する。

ジョーカーと悪魔を戦わせるときに注意したいのは、隣接している悪魔を倒しても会話が発生しないこと。装備できるアイテムは、爪系統の武器、胸当て系統の防具、頭アクセサリーと首アクセサリーの4種類。桜子や慶太と同様、悪魔と契約を交わすことはできない。

◀言葉をしゃべることはできないが、心は通じている。

代々木公園で出会うことになる、北欧のドルイド研究の第一人者。飛鳥の仲間に加わり、魔族サマナーとしての能力を存分に発揮する。

チャーリー・ワッツ(以下チャーリー)は弓系統の武器、スーツ系統の防具、頭アクセサリーを装備できる。魔族コンダクターとして、幻魔、妖精、地霊との契約が可能なので、常に魔法を使えるようにしておこう。遠距離攻撃を行える、弓系統の武器を装備できるのも魅力だ。

チャーリー・ワッツ

仲魔のことを指南してくれるイギリス人

失われた記憶を取り戻すことはできるのか？

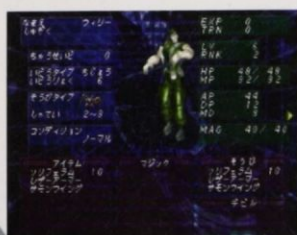
ムハマド・ショーティ

トンプソンの研究所に倒れていたムハマド・ショーティ(以下ムハマド)は、彼を救出した飛鳥たちの仲間になる。どのみち記憶を失っているムハマドには、帰るところがないのだ……。

ムハマドが装備できるのは、爪系統の武器、メイル系統の防具、首アクセサリー、腕アクセサリーの4種類だ。能力値は高いが、魔法を使うことはできないので、慶太のように直接攻撃専用ユニットとして育成したい。

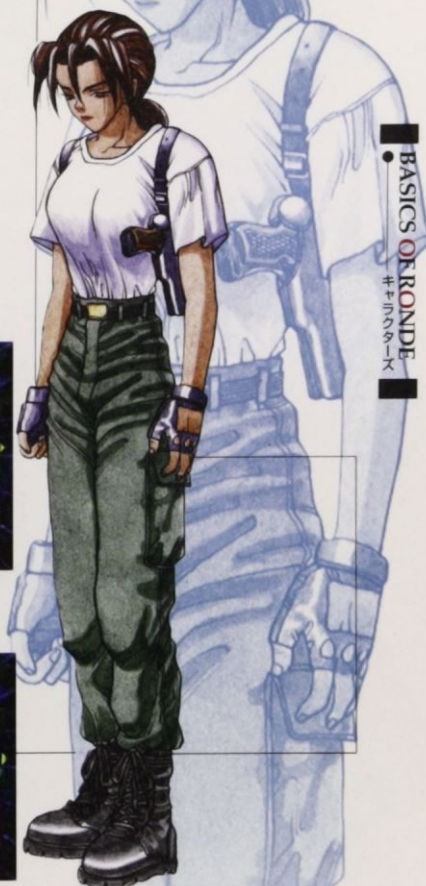
新宿で出会うことになる、タロットカード占いが得意な美少女、曹麗華(以下麗華)。半ば強制的に飛鳥たちの仲間に加えられた麗華には、女神コンダクターとしての能力が備わっている。

麗華が契約できる仲魔は、地母神、女神、鬼女の3種族だ。装備できるアイテムは、鞭系統の武器とドレス系統の防具、首アクセサリーとなっている。知力を重点的に上げていき、魔法攻撃専用のユニットとして育てるべきだろう。

曹　麗華

子供っぽい冗談で周囲を和ませる女神コンダクター

悪魔たちを壊滅すべく戦う米国陸軍兵士
ウィリー・モンテスマ

仮想空間「シェオール」内部で、飛鳥たちと力を合わせてマステマを倒したウィリー・モンテスマ(以下ウィリー)は、米軍海兵隊基地で再会したときに仲間に加わることに。

魔獣コンダクターのウィリーは、聖獣、魔獣、霊鳥の3種族と契約を交わすことができる。装備できるアイテムは、チャーリーと同じく遠距離攻撃を行える投げ槍系統の武器とアーマー系統の防具、そして腕アクセサリーの3種類だ。

ウィリーと同じく、仮想空間「シェオール」で飛鳥たちに協力してくれた女性。米軍海兵隊基地に向かうとウィリーと、立川米軍基地跡地に向かった場合はソロモンとともに仲間に加わる。

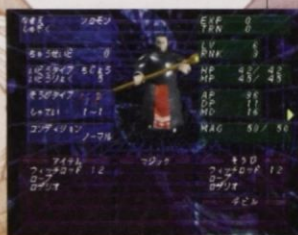
マリア・テレサ・ワーウィック(以下マリア)には、コンダクターの能力は備わっていないが、移動力と能力値が高めに設定されている。装備できるアイテムは、遠距離攻撃用の銃系統の武器、スーツ系統の防具、首アクセサリーの3種類。

マリア・テレサ・ワーウィック
米国海兵隊の任に就いている女性の軍人

悪魔が成仏することを願う教会の牧師

ソロモン・クレーム

立川米軍基地跡地を訪れた場合、ウィリーの代わりに仲間に加わる。天使コンダクターとしての能力をもつ、キリスト教の牧師だ。

ソロモン・クレーム(以下ソロモン)は、移動力が5しかないのが泣きどころ。しかも装備できるのが、杖系統の武器、ローブ系統の防具、首アクセサリーといった、APやDPなどをあまり上げられないアイテムばかりだ。契約できる仲魔の種族は、セラフ、天使、堕天使の3種類。

代々木公園で出会った謎の人物は、仮想空間「シェオール」のなかで再会した飛鳥たちに、本郷のT大学を訪ねるように告げた。飛鳥たちはいわれたとおりにT大学へ向かうが、そこでようやく沢木秀雄(以下沢木)の正体が判明する。

考古学部の教授の助手を務める沢木は、聡の行方を捜している飛鳥たちに、いろいろと助言をしてくれる。中立ユニットとして戦闘に参加することもある、重要な登場人物だ。

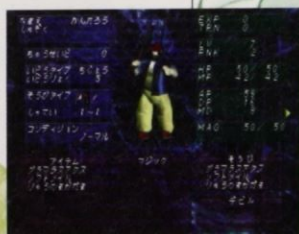
沢木 秀雄

飛鳥たちに協力を惜しまない彼の真意は?

ショップ店主の意外な正体……!?

桂木 勘太郎

川崎に向かったまま帰らない息子を捜しにいくために、飛鳥たちと合流する龍神サマナーだが、実は渋谷のショップの店主でもある。

桂木勘太郎(以下勘太郎)が装備できるのは、斧系統の武器、メイル系統の防具、頭アクセサリーの3種類。移動力は5しかないが、その代わりに攻撃力が高い。契約を交わせる仲魔は、龍神、龍王、邪龍の3種族。強力な仲魔と契約させて、移動力の低さを補おう。

仮想空間「ドゥアト」の一件が原因で、桂木源太(以下シスオペ)は会社をクビに。文句をいうために会社に向かったが、敵に襲われたところを飛鳥たちに助けられ、以後仲間に加わる。

鬼神コンダクターのシスオペは、魔神、鬼神、妖鬼の3種族と契約できる。装備できるアイテムは、投具系統の武器とスーツ系統の防具、腕アクセサリーの3種類だ。遠距離戦用のユニットなので、後衛にまわすべきだろう。

桂木 源太

沢木の幼なじみのシステムオペレーター

GAME SYSTEM

細かい約束ごとの多いこのゲームにおいて、すべてのシステムを把握することは必要不可欠。敵を知るためには、まず己を知ることが重要といえる。そこでまず最初に、基礎知識であるゲームシステムを紹介していこう。

全体マップ上の各ポイント紹介

舞台の中心となるのが、西暦2008年の東京周辺。新宿、中野、吉祥寺と、我々が現実によく知っている地名が数多く登場するのが、このゲームの特徴だ。それぞれの地点には、豊富なアイテムを取り扱っているショップや、悪魔の合体を一手に引き受けてくれるリミックスステーションなどがある。隣り合ったマップ間の移動や、戦闘に突入するのも、この全体マップからだ。さらに、さまざまなイベントも待ち受けている。では、全体マップで選ぶことができるコマンドの数々を紹介していくことにしよう。

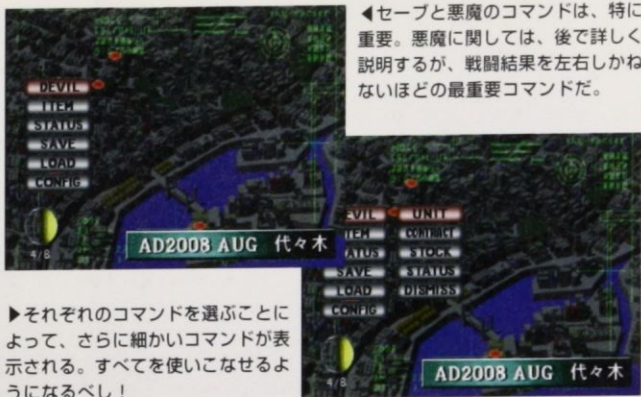
拠点間の移動はスキップで行おう

それぞれの拠点間の移動方法には、スキップとフリーの2種類ある。スキップは、全体マップ上の各拠点間を一気に移動することができる。フリーは、文字どおり全体マップ上で自由にカーソルを動かすことができるのだ。一見便利なように見えるフリーだが、各拠点の指定をすべて自分でやらなければならない。好みの問題でもあるが、初めのうちはスキップのほうが使いやすいのではないか。

◀マウス対応であれば、非常に使いやすいと思うのだが……。ちょっと残念?

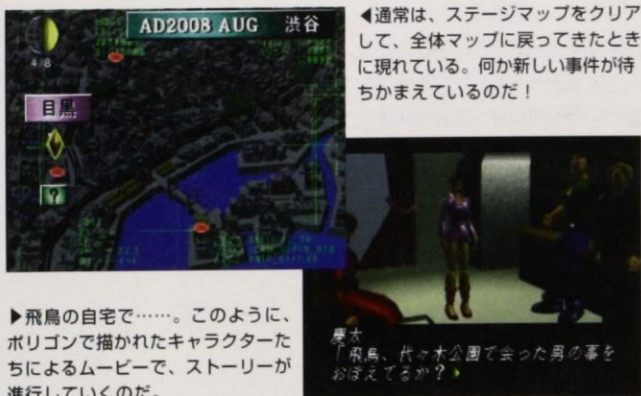
COMM（コマンド）

まずは、コマンドという名前のコマンド（？）。セーブやロードをしたり、各キャラクターのステータス確認、アイテムの装備や仲魔に関するさまざまなことができるという、実に重要なコマンドだ。さらに先ほどの移動方法や、バトルアニメのオン・オフ、悪魔との会話や日本語・英語表記の決定ができるコンフィグコマンドも、このコマンドで選べるのだ。

◀セーブと悪魔のコマンドは、特に重要。悪魔に関しては、後で詳しく説明するが、戦闘結果を左右しかねないほどの最重要コマンドだ。

▶それぞれのコマンドを選ぶことによって、さらに細かいコマンドが表示される。すべてを使いこなせるようになるべし！

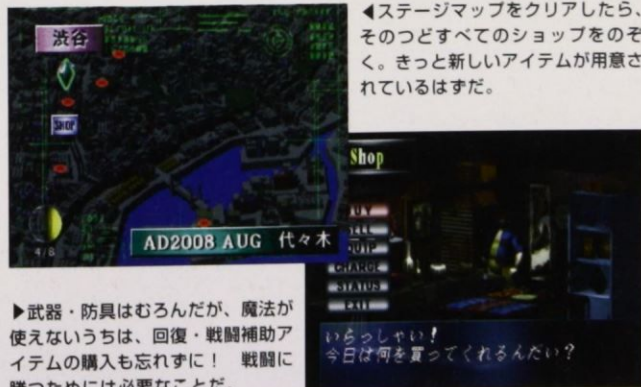
？（？）

特定のマップをクリアすることによって現れる、謎の？マーク。これを選ぶと、ムービーによるイベントシーンが始まる。必ずといっていいほど、ストーリーに大きく関わっているので、絶対に見逃すべからず。というよりも、見なければストーリーが先に進まないといったほうがいいかもしれない。パーティーメンバーとの出会いや別れもあるので要チェック！

◀通常は、ステージマップをクリアして、全体マップに戻ってきたときに現れている。何か新しい事件が待ちかまえているのだ！

▶飛鳥の自宅で……。このように、ポリゴンで描かれたキャラクターたちによるムービーで、ストーリーが進行していくのだ。

SHOP（ショップ）

武器や防具、回復・戦闘補助アイテムの売買ができるのがショップ。店によって（ショップのある地点によって）、品揃えが違うのは当たり前。特筆すべきは、同じ店でもストーリーの進行に応じて、品揃えが変わるという点。買ったアイテムはその場で装備できるし、さらにマグネタイトやアイテムの補充もできるのだ。生き延びていくために、ぜひショップを活用したい。

◀ステージマップをクリアしたら、そのつどすべてのショップをのぞく。きっと新しいアイテムが用意されているはずだ。

▶武器・防具はむろんだが、魔法が使えないうちは、回復・戦闘補助アイテムの購入も忘れずに！　戦闘に勝つためには必要なことだ。

FIGHT（ファイト）

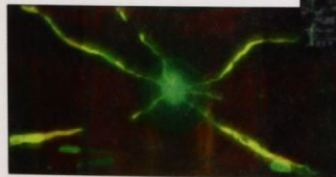
ステージマップに入るためのコマンド。文字どおり、バトルをするためのコマンドだ。シミュレーションＲＰＧというゲーム特性から考えて、絶対にさけて通れない部分である。ここでキャラクターを強くし、お金やマグネタイトを集め、仲魔を増やすのだ。ちなみに、主人公キャラクターの誰かが死んでしまうと、ゲームオーバーになるので注意したい。

◀このコマンドを選んだ時点で、もう戦いは始まっているのだ。その前に、必ずパーティーメンバーのチェックを心がけたい。

▶中に入ると、悪魔が出現する。マップによって敵全滅、ボスを倒せなどさまざまなクリア条件が用意されている。

REMIX（リミックス）

このシリーズ最大のポイント、悪魔合体を行う地点であるリミックスステーションがここだ。今回は、お馴染みの2身・3身合体に加えて、封印・吸収・複製といった新しい項目が増えている。詳しくは後のページで紹介するが、とにかく悪魔のことに関しては、ここに任せるのが一番という点は、前作と変わっていないようだ。仲魔が増えたときは、ぜひ訪れたいポイント。

▶合体マニアなる言葉まで生み出した、このシリーズ最大の特徴。さらに深みを増した合体システムに、涙を流して喜んでいる人もいるはず。

◀合体の決定的瞬間！　合体時のデモも申し分ない。いったいどんな仲魔ができあがるのだろうか？　緊張の一瞬だ。

MOVE（移動）

◀隣のマップに移動が可能になると、このようにＭＯＶＥコマンドが現れる。進める世界が、さらに広がっていくというわけだ。

▶そして移動が終了。確かに違うマップに来ていることが分かる。行動範囲が広がることで、ストーリーも進んでいくのだ。

ある程度ストーリーが進んでいくと、新たに加わってくるのが、このMOVEコマンド。つまり1枚のマップには収まり切れていない、新たな拠点が含まれた別マップへの移動が可能になるのだ。なお各拠点のつながりは変わらないので、迷ってしまう心配はない。新しいショップを探したり、次なるイベントに遭遇したりと、楽しみはつきないのだ。

NET（ネット）

FIGHTコマンドと？コマンドを足して2で割ったようなのが、このNETコマンドだ。コンピュータネット上に存在する仮想空間での、悪魔たちとのバトルが待っていて、さらにイベントが用意されていることもある、ちょっと変則的なコマンドなのだ。特定の状況でしか選ぶことはできないが、ストーリーの進行上、何度か入っていくことになる。

▶物語の序盤では、ここ新宿がNETへの入り口になっている。どうやらNETと悪魔には何か関係があるらしいのだが……。

◀今まさに、NET内に入ろうとする主人公たち。ＦＩＧＨＴコマンドと同じくバトルが待っているので、準備だけは怠るな。

RAG

◀手持ちの宝石を何に換えるか？アイテムにするか、それとも合体用の精霊にするか……。その前に、宝石が足りるのか確認だ。

▶詳しい素性がまったく謎な店主ラグ。それに、どこのラグショップに行っても同じ顔というのも……。悪魔と同じクローンとか？

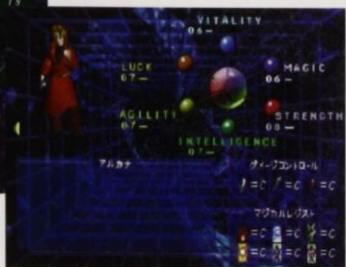
皆さんよくご存じの、宝石大好き男ラグが経営しているのが、このラグショップ。決められた組み合わせの宝石をもっていくと、貴重なアイテムや精霊と交換してくれるのだ。どんな組み合わせかは、自分で確かめてほしい。しかし男のくせに、これだけ宝石に固執しているラグ、いったいどんな奴なのだろうか？　計り知れない人物である。

ラグの店に隠されている秘密……

店主ラグの正体といい、何かと謎の多いラグショップだが、さらに気になる情報がある。現時点でははっきりしたことは分からないのだが、どうやら隠されたアイテムや悪魔があるらしいというのだ。集めるには条件の厳しい宝石を多数か、あるいはそれらの組み合わせでしか、その貴重なアイテムや悪魔を手に入れることはできないのではないか、と推測される。だが、あくまでも推測の域を出ない、というのが現実。もしかすると、まったくのうわさ話という可能性もなくはない。それとも、ラグ自身が仲間になってくれるのでは……。そんなことはあり得ないにせよ、この問題は、プレイヤーであるキミ自身の目でぜひとも確認していただきたいと思う。やはりラグには謎がよく似合う……。

各ユニットの特徴

一番最初にいったとおり、敵を知るにはまず味方を知るべし。このコーナーでは、キャラクターたちをユニットとしてとらえて、細部にわたってチェックしていこうと思う。それによって、戦略的な部分がよりスムーズに進行するはずである。ユニットを制するものは戦闘をも制するのだ！

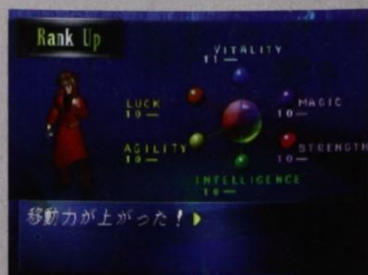
◀ついつい見逃しがちな、各キャラクターのステータス画面。

▶この画面に、実にさまざまな情報が隠されているのだ。

戦闘に影響を与えるユニットの移動力

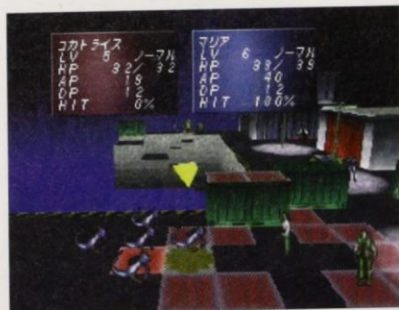
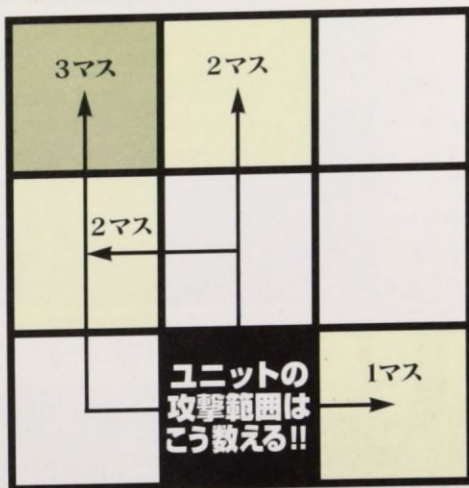
いきなり移動力？　などと思わずによく読んでほしい。あと一歩でアイテムが手に入るのに、移動力が足りないがために届かず、敵の攻撃に対する反撃でステージクリアしてしまって、貴重なアイテムを逃すことに……なんてことがよくある。もちろん、敵に近づくためにも、移動力は必要だ。特にボスは、なかなか動いてくれないので、よりよい配置で近づくためにも、移動力は馬鹿にできないのだ。

◀キャラクターによって、移動力はまちまち。まさに、適材適所で使い分けよう。

ランクアップで移動力UP!!

普通のシミュレーションRPGでは、レベルアップしてHPやMPが増えても、移動力は増えないもの。しかしこのゲームでは、レベルアップの他にランクアップなるものが存在する。敵を倒さずに、ダメージを与えたときだけ得られるトレーニングポイントが一定値になると、ランクが上がるのだ。ランクが上がると、敵からもらえるMAGの量が増えるほかに、なんと移動力が増えることもあるのだ。つまり、トドメばかり刺さずに、ちくちく攻撃も可、なのである。

▲特に地上ユニットにとって、移動力はHPよりも大事かもしれない。

攻撃可能範囲を把握しておこう

敵と隣り合ったのに、攻撃できない！　それはそのユニットが、間接攻撃タイプのユニットだからなのだ。右の図のように、各ユニットには攻撃可能範囲が設定されている。ステータス画面でも確認できるのでチェックしておこう。

◀間接攻撃のメリットは、相手からいっさい反撃を受けないこと。しかし実は、デメリットもあるのだ。

移動タイプは全3種類

この川を渡れたら、もっと早くボスのところにいけるのに……などと思うことがよくあるはずだ。そんなときは大空ユニットに任せよう！　ユニットの移動タイプは3種類。陸上を移動するために、段差などの影響を最も受けやすい大地タイプ。常に浮遊し空中を移動するので、地形効果をまったく受けない浮遊タイプ。空中を移動するが、待機時は地上にいるので地形効果を受けてしまう大空タイプだ。

◀大空タイプは、移動時以外は地上に降りてしまう。意外と気が付かない盲点なのだ。

地形効果で回避率が変わる

移動タイプにも関係する点だが、意外と見落としがちなのが、この地形効果だ。たとえば森の中にいれば、相手の攻撃をかわしやすいかわりに、相手を狙いにくくなる。逆に平地にいれば、相手から狙われやすいが、相手も狙いやすい。それらを数値にしたものが地形効果と呼ばれているものなのだ。さらにゲーム内では、それぞれのユニットのいる地形の段差や、レベル差、もっている武器なども計算して、パーセンテージで命中率ともいえる数値を表している。よく軍人が、迷彩色の服を着たり、ほふく前進をしているが、あれも地形効果の一種といえるのかもしれない。

▲どんなに強力な武器でも、当たらなければなんにもならない。よく考えた移動を、となると、ここでも移動力が重要になってくる。

ステージマップ上で実行できるコマンド

このゲームで、最も長い時間プレイするのが、このステージマップだろう。ここでは、そのステージマップ、すなわち実際のバトル時に使用可能なコマンドを紹介していこう。戦況を知るうえで、特に重要なコマンドばかりである。さらにここまで解説してきた内容を加味していけば、完全勝利も夢ではないだろう。ちなみに、選べるコマンドは全6種類。意外と少ないと感じるかもしれないが、十分に役立つものばかりだ。

UNIT(ユニット)

現在戦闘に参加している、全味方ユニットの情報を知ることができるのが、このUNITコマンドだ。それぞれのユニットの現在のレベル・ランク・HP・MP・攻撃力・防御力はもちろんのこと、移動力や攻撃射程(範囲)、装備品や所持アイテムまで分かるのだから、これを活用しない手はない！　スタート段階で確認して、それぞれのユニットの進撃ルートを模索するのが賢い使い方ではないかと思う。

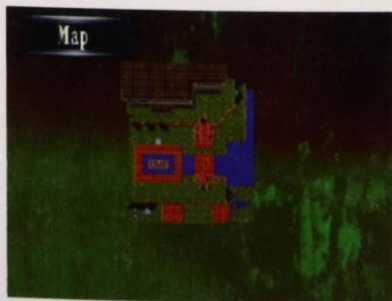
◀このユニットは移動力が低いが攻撃力があるので前線へ、間接型はその後ろに、など使い方はさまざま。

LOAD(ロード)

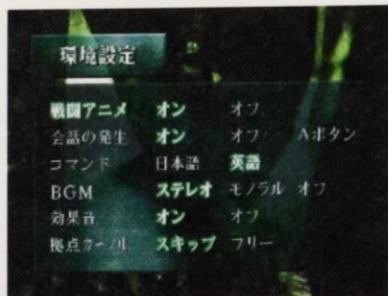
攻め方を間違えて、誤って味方ユニットを殺してしまった！　などというときのためにあるのがこのコマンドだ。このLOADコマンドを選べば、セーブしておいたところからやり直しが可能。そのためにも、こまめなセーブを心がけたい。ちなみに、後で紹介するハードランクでプレイすると、ステージマップ上でのセーブはできない。つまりロードすると全体マップになってしまうのだ。

◀いくらこまめなセーブとはいえ、全滅寸前などといったとんでもないデータを残さぬように。

MAP(マップ)

視点の切り替えが可能で、高い位置から周りの状況を見渡せるとはいっても、一度に全体は見られない……。そんなときにオススメなのがこのMAPコマンド。完全な真上からの視点で、敵・味方ユニットの配置も一目で分かるのだ。あまりにもユニットを分散させてしまったときなどに非常に重宝することだろう。さらに、物陰に隠れたアイテムなども確認できるので、言うことなし！

◀UNITコマンドと併用することで、そのマップの状況が手に取るように分かるはずだ。

CONFIG(コンフィグ)

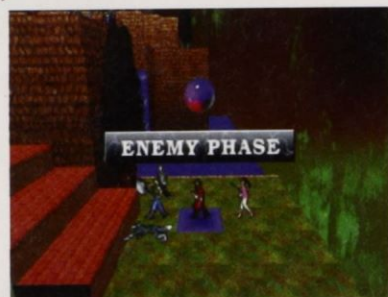
このCONFIGコマンドは、全体マップの「コマンド」とまったく同じ内容だ。再度確認しておくと、バトル時のアニメのオン・オフ、悪魔との会話を発生させるかさせないか、コマンド表示を日本語・英語から選ぶ、BGMのステレオ・モノラル切り替え、効果音のオン・オフ、拠点カーソルのスキップ・フリーの切り替え、の6点だ。自分の最もプレイしやすいものを選ぼう。

◀ちなみにバトルアニメをオフにすると、よりスピーディーな戦闘が楽しめるのだ。

TIDE(じょうきょう)

そのマップにおける概要を知ることができるのが、このTIDOコマンドだ。ステージ数やターン数、クリア条件の他に、敵・味方両陣営の現状が分かる。ちなみに拠点とは、マップ上で点滅している部分で、HP回復などさまざまな恩恵があるのだ。支配地域とは、そのマップで敵・味方のどちらが優勢かを表している。ユニットは文字どおり、敵・味方それぞれのユニット数だ。たまには確認しよう。

◀特にクリア条件には注意したい。敵全滅とボスを倒せでは、大きな違いなのだ。

PH END(しゅうりょう)

すべてのユニットを動かし終わった、あるいは現時点ではもうすることがない……。そんなときは、このPH ENDコマンドを選ぼう。「フェーズエンド」の略であるこのコマンド、そのものズバリ自軍フェーズ(ターン)を終了させるためにのみ存在するのだ。つまり、このコマンドを選ばぬ限り、敵フェーズにはならないので、まったく話が進まない……。行動終了時には必ず選ぼう。

◀すべての行動を終えたら、このコマンドを。敵軍のフェーズに移る。あとで悔やまないようにしよう。

◀意外と見落としがちな初期配置。これによって戦況が左右されることもあるのだ。

ユニットの配置について

マップによって、初期配置ユニットを増やせることがある。そのときに、オートにするかマニュアルにするか選ぶことができるのだ。オートとは文字どおりコンピュータが勝手に配置してくれるというもの。マニュアルは逆に、すべての追加ユニットの初期配置を、自分で決められるのだ。UNITコマンドのところで触れたとおり、それぞれのユニットの特性を把握した展開をしなければ、戦況を優位には持ち込めない。少しでも先を読んだ初期配置を心がけたいものである。

ユニット移動後のコマンド

移動が終了して、いよいよ戦闘……。でもちょっと待て、いったいこのユニットには何をさせればいいんだろう？　というわけでここでは、実際の攻撃に関わる、ユニット移動後のコマンドについて触れていこう。ここでも選べるコマンドは6つ。すべて戦闘に関係したものばかりなので、ぜひとも熟読していただきたい。中には特殊なコマンドもあるので要チェックだ。ちなみにここで紹介していないENDコマンドは、移動したが攻撃できる敵がいない、などというときに、そのユニットの行動を終了させるために使用するものだ。

ATTACK(こうげき)

そのものズバリ、武器によって直接敵を攻撃するときに選ぶコマンド。このコマンドの注意点は、P.25で解説した攻撃射程をよく確認するということ。間接攻撃ユニットが敵に隣接していては、こちらの攻撃が当たらないし、次の敵フェーズにむざむざダメージを受けてしまうからだ。何度もいうが、攻撃は当たらなければ意味がないの

◀さあ、いよいよバトルだ！　手に汗握る一瞬。ちなみに、敵が複数いるときは、任意の敵を選ぶことができるのだ。

▶実際のバトルアニメーション画面。キャラクターはしゃべるし、きれいな動きも見せてくれる。誌面では再現できないのが残念。

MAGIC(まほう)

魔法が使えるユニットは、このMAGICコマンドを選ぶことができる。遠くの敵や複数の敵に攻撃できたり、仲間のバッドステータスを回復させたりと、いいことだらけ。しかしここにも落とし穴が！　魔法はMPを消費するのだ。MPが足りなくなれば、魔法ユニットは攻撃力がない限り、無用の長物になってしまうのだ。

◀単体攻撃魔法のジオ。ところで魔法攻撃にも攻撃射程・範囲があるので、こちらのチェックも怠らないようにしたい。

▶敵ユニットに、見事ジオが炸裂！序盤、人間キャラクターは魔法を使えないユニットがほとんど。仲魔ユニットをうまく活用しよう。

ARCANA(アルカナ)

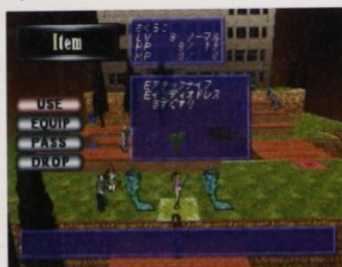
呼び名が変わってはいるが、今までのEXTRA（特技）と同じものだと考えてほしい。使用時は、HPもMPも消費しないが、使用回数に制限があるのだ。ただ、先ほど解説したランクアップ時に、このアルカナの使用回数が増えることがある。しかし、使いどころはよく考えること。効果のないアルカナを連発するのだけはやめよう。

◀このように、相手のステータスを変化させるものもある。実にさまざまなアルカナが用意されているので、ぜひ見てもらいたい。

▶やはり問題点は、その使用回数の少なさだろう。できるだけ早くランクアップさせて、強力なユニットにしたいものだ。

ITEM(アイテム)

攻撃には直接関係ないが、戦闘時に必要不可欠なのが、このITEMコマンドだ。傷ついた仲間がいるのに回復魔法を使えるユニットがいない……。そんなときはアイテムの傷薬を使ってあげればいい（もっていれば自分で使うのも可）。さらにステータス異常を回復させるアイテムや、一時的にパラメーターを上げるアイテムもあるのだ。

◀ダメージを受けたユニットは、なるべく早くなおしてやろう。なお手に入れた装備品を、その場で装備することもできるのだ。

▶特に防御力の弱いユニットは、ショップで回復アイテムを買っておくのが、基本中の基本。序盤での必須アイテムである。

SUMMON(サモン)

この中で最も特殊なのが、SUMMONコマンドだろう。サモン、すなわち悪魔を召喚するコマンドなのだ。仲魔をユニットとして使うには、DEVILコマンドでユニット登録しなければならない。しかし登録できるのは、忠誠度50以上の仲魔に限定されるのだ。50以下の仲魔は、召喚して使わなければ忠誠度が上がらない。これは注意点だ。

◀ピクシーの今の忠誠度は46。もう少し使えば、はれて仲魔ユニットになれるのだが……。ちなみに召喚しなくても……。

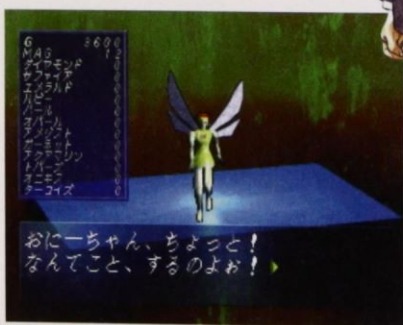
▶契約したときに覚えた魔法を使っても、忠誠度は上がるのだ。しかし一緒に戦ってもらったほうが、なんとなく親近感がわくものだ。

悪魔との会話・交渉

仲魔ユニットを育てよう、アルカナの使用回数を増やそう……。とはいっても、まず仲魔になってもらわなければ話にならない。取りあえず会話・交渉なのだが……。前作までと違い、今回は、なんと敵を倒したときに、会話イベントが発生するのだ！　しかし会話の手順やシステムは、基本的に今までと変わっていない。倒しさえすれば、悪魔を仲魔にするチャンスが生まれるというわけ。あとは、交渉の腕次第なのだ。

隣接していないと駄目という点に注意!!

仲魔にしようと思ったのに、反撃で倒してしまった……。などという悲劇的な状況にはならなくなったが、それですべてが丸く収まったか、というとそうでもない。というのも、会話・交渉するためには、悪魔の隣で倒さなければならないからだ！　つまり、間接攻撃や魔法攻撃では、会話・交渉には発展しない、ということなのだ。逆に考えれば、どうしても仲魔にしたいユニットは直接攻撃で、仲魔にしたくない、あるいは仲魔にならないユニットは間接攻撃で倒す……。などといった戦略も立てられるようになったということだ。今まで以上に頭を使った作戦が求められてくるわけだ。

▲ピクシーを仲魔に！　こういうときは直接攻撃で。すると会話イベントが発生。

悪魔を仲魔にすると?

これほどまで執拗に、仲魔を増やすのには訳がある。前述のとおり、契約した仲魔の魔法が使えるようになるという点。さらにもっと単純に、ユニット数が増えてパーティーの戦力がアップするというのも、理由のひとつだといえるだろう。そして後でくわしく述べるが、リミックスステーションにおける合体要員。もしかすると、これが最大の理由かもしれない。なんにせよ、仲魔が増えて困る、ということはないというのが結論だ。

発生確率に応じた戦闘を考えよう

直接攻撃で倒したのに、会話が発生しない！ そんな状況に、よく遭遇するはず。それは主人公たちに、悪魔との会話発生率が設定されているからなのだ。下の表を見てもらえば分かるとおり、各キャラクターと悪魔には相性が存在するわけだ。基本的には敵の種族を確認し、その種族に一番適したキャラクターがトドメを刺す、というのが正しい戦略といえるだろう。しかしよく見てほしいのは、主人公の会話発生率の高さだ。すべての種族に対して、一律高い確率を誇っている。つまり主人公に関しては、どの悪魔とも会話が発生しやすいということになる。そこで主人公は相手を限定せずに攻撃し、他のキャラクターは確率の高い種族を選んで攻撃する。これが一番正しい会話発生への展開ではないだろうか。

▶ソロモンの対魔獣戦時会話発生率はあまり高くない。これで敵を倒してしまうのは……

◀麗華の対女神戦時会話発生率はかなりのもの。ゲットできるかできないかは、交渉の腕次第なのだ。

悪魔種族

敵ユニット ＼ 味方ユニット	魔族	女神	魔獣	天使	龍神	鬼神	主人公	その他
セラフ・天使・堕天使	×	△	○	○	×	×	○	△
聖獣・魔獣・霊鳥	△	○	○	×	×	×	○	△
地母神・女神・鬼女	○	○	×	×	×	△	○	△
龍神・龍王・邪龍	×	×	△	○	○	×	○	△
幻魔・魔族・妖精	○	×	×	×	△	○	○	△
魔神・鬼神・妖鬼	×	×	×	△	○	○	○	△

上の表の補足をしておこう。表中の○、△、×は、○＝会話が発生しやすい、△＝中程度の発生度、×＝あまり発生しないという意味。また、表の上の段、味方ユニットの魔族に対応しているのがチャーリー、女神が、麗華、魔獣がウィリー、天使がソロモン、龍神がショップオヤジ、鬼神がシスオペ、主人公が飛鳥、その他は慶太、桜子、マリア、ムハマドにそれぞれ対応している。つまり各キャラクターで○がついている種族と戦闘し倒せば、会話が発生しやすいということ。仲魔集めに重要なデータとなるだけにぜひ参照して欲しい。

月齢との関係

会話発生のメカニズムは理解してもらえただろうか？ 会話に付随して1つつけ加えておくと、前作までと同様に、月の満ち欠けが会話発生時に影響を及ぼすのだ。つまり満月時には会話が成立しないということ。たとえ会話が発生しても、仲魔にはなってくれないのだ。さらに敵の強さも割り増しされているという、とんでもない状況になる。満月時、悪魔には近づくな！ これが結論である。

悪魔との契約・成功交渉例

このコーナーでは、実際に悪魔を仲魔にした、つまり会話・交渉が成功した例の数々を紹介していこう。どんな組み合わせで、どのような状況でうまくいっているのか、今後の参考にしてもらえれば幸いである。一言忠告しておきたいのは、この例にのっとったからといって、必ずしも成功するとは限らない点だ。あくまでも一例として、参考程度に思ってもらいたい。ではさっそく、見てみることにしよう。

◀いつもいつもこううまくいくとは限らないのが、この世の常。

種族	悪魔	出現ステージ
地霊	ブラウニー	出現ステージ：2、3
人捜し→男→いいえ→はい、の順に答える		
妖精	ピクシー	出現ステージ：2、3
仲魔捜し→いい→仲魔になれ→はい、の順に答える		
堕天使	アンカロク	出現ステージ：3、4
用はない→いいえ、の順に答える		
魔獣	タンキ	出現ステージ：4
はい→はい→はい、の順に答える（会話発生：麗華○）		
妖精	ジャックフロスト	出現ステージ：5、6b
用はない→はい→はい、の順に答える（会話発生：チャーリー○）		
聖獣	ヒルデスヴィーニ	出現ステージ：5、6a
邪魔だから→いいえ→仲魔になれ→はい、の順に答える（会話発生：麗華○）		
鬼女	メディア	出現ステージ：5
ナンパ→ハデさ→仲魔になれ→はい、の順に答える（会話発生：麗華○、チャーリー○）		
魔獣	テキロ	出現ステージ2.3
人捜し→女性→はい→はい→はい、の順に答える（会話発生：麗華○）		
女神	アメノウズメ	出現ステージ：6b
仲魔になれ→払う→約束する、の順に答える（会話発生：麗華○、チャーリー○）		
天使	エンジェル	出現ステージ：6b
仲魔になれ→約束する、の順に答える（会話発生：ソロモン○）		
妖鬼	モムノフ	出現ステージ：6a
悪魔使い→仲魔になれ→はい、の順に答える		
邪龍	コカトライス	出現ステージ：6b
悪魔退治→はい→仲魔になれ→はい、の順に答える		
邪龍	バジリスク	出現ステージ：7、10、14
オマエだ→はい→いいえ→はい、の順に答える（会話発生：ソロモン○）		

堕天使	レオナルド	出現ステージ：7、14

仲魔になれ→はい→払う、の順に答える（会話発生：ソロモン○、ウィリー○）

鬼女	ヒュッポリッテ	出現ステージ：10

学生→世界征服→夢→はい、の順に答える（会話発生：麗華○、チャーリー○）

地霊	ドワーフ	出現ステージ：10

迷った→仲魔にする→払う、の順に答える（会話発生：チャーリー○、シスオペ○）

聖獣	アウドムラ	出現ステージ：11

迷った→違う→おもしろい、の順に答える（会話発生：ウィリー○、麗華○）

鬼神	キイチホウゲン	出現ステージ：13

話による→立て替える→仲魔になれ→はい、の順に答える（会話発生：シスオペ○、勘太郎○）

聖獣	グルトップ	出現ステージ：13、15

仲間捜し→はい、の順に答える（会話発生：ウィリー○、麗華○）

天使	アークエンジェル	出現ステージ：13、15

仲間になれ→いいえ→はい→はい、の順に答える（会話発生：ソロモン○、ウィリー○）

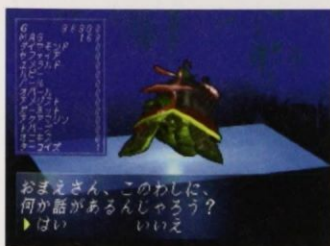
女神	アフロディテ	出現ステージ：13

仲魔になれ→いいえ→払う→はい、の順に答える（会話発生：麗華○、チャーリー○）

妖鬼	ゴズキ	出現ステージ：15

捜す→捜す→仲魔になれ、の順に答える（会話発生：シスオペ○、勘太郎○）

妖精	ジャックランタン	出現ステージ：15

用はない→聞く→お金をあげる、の順に答える（会話発生：チャーリー○、シスオペ○）

◀どのキャラクターで倒せば会話が発生しやすいか、よく考えて戦おう。

◀いろいろな悪魔がいて、さまざまな会話が楽しめるのがこのゲームの魅力のひとつ。

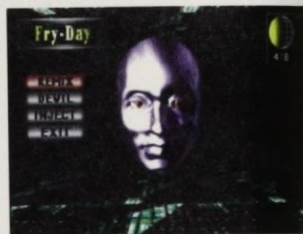
約束を破った場合は？

悪魔を仲魔にするときに、まれに何らかの約束をさせられることがある。内容はまちまちだが、たとえばアイテムに封印しないでくれとか、合体させないでくれだの……。これは何を意味しているのか？　結論からいえば、まさしく約束なのだ。この約束を忘れ、万が一破ったりすると、とんでもないしっぺ返しが待っているのだ。約束を破って合体させてしまったケースを紹介しよう。

◀なんと、別の仲魔を連れて逃げてしまったのだ！　恐るべし……。

リミックスステーションでのコマンド

合体マニアの諸君、お待たせしました！　いよいよリミックスステーションの紹介に移ろう。初めのほうで解説したとおり、今回はリミックス以外にもさまざまなことができるようになったのだ。詳しいことは後ほどとして、まずは肝心のリミックスの説明をしていこう。

▲一番初めは、東京・有明に登場するリミックスステーション。

▲彼がここの主、Fry-Day。コンピュータ内の存在だ。

REMIX(リミックス)

仲魔と仲魔を合体させることを、このゲームではリミックスと呼んでいる。そしてリミックスには2種類あり、2体を合体させる2REMIX、そして3体を合体させる3REMIXだ。それぞれ作業内容や手順が異なるが、仲魔同士を合体させる、という点では同じことだ。法則が面倒でどうも好きになれないという人のために、2身、3身それぞれの合体表も用意した。ぜひ活用してほしい。

◀自らの手で、新しい生命を誕生させることは、この上もない喜び。活躍を期待しよう。

2REMIX(2身合体)

最も基本的なリミックスがこれ。合体させたい仲魔2体を選べばいいのだ。詳しい組み合わせ、新しくできる仲魔に関しては、右のページの合体表を参照してほしい。×印は合体不可能な組み合わせ、－（横線）の同種族同士も合体はできないのだ。略称はシル＝シルフ、ウン＝ウンディーネ、ノー＝ノーム、サラ＝サラマンダーのそれぞれ精霊を指している。ちなみにセラはセラフのことだ。ぜひとも有意義な合体を心がけてほしい。

▲まずは1体めを選ぶ。写真の合体表も、見方は右ページの合体表と同じ。○は合体可能な組み合わせを表しているのだ。そして……。

▲続いて2体めを選ぶ。すると、どんな仲魔ができあがるのかを表示してくれる。気に入らなければ、この時点でならやり直しも可能だ。

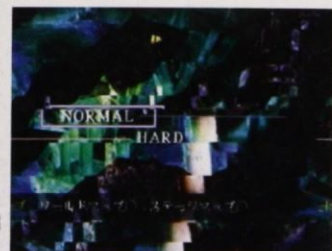
●2身合体表

	セラ	天使	堕天	霊鳥	聖獣	魔獣	地母	女神	鬼女	龍神	龍王	邪龍	幻魔	妖精	地霊	魔神	鬼神	妖鬼	夜魔	悪霊	変異	新
セラ	—	×	×	地母	×	×	魔神	×	×	×	×	×	龍神	×	×	幻魔	×	×	堕天	天使	シル	ウン
天使	×	—	×	×	妖精	妖鬼	×	鬼神	地霊	×	女神	魔獣	×	悪霊	鬼女	×	夜魔	邪龍	聖獣	龍王	堕天	セラ
堕天	×	×	—	×	鬼女	邪龍	×	妖精	鬼神	×	夜魔	地霊	×	魔獣	聖獣	×	龍王	悪霊	女神	妖鬼	天使	セラ
霊鳥	地母	×	×	—	×	×	×	×	×	幻魔	×	×	セラ	×	×	龍神	×	×	聖獣	魔獣	ノー	サラ
聖獣	×	妖精	鬼女	×	—	×	×	夜魔	天使	×	地霊	妖鬼	×	女神	邪龍	×	悪霊	龍王	鬼神	堕天	魔獣	霊鳥
魔獣	×	妖鬼	邪龍	×	×	—	×	龍王	悪霊	×	堕天	鬼女	×	鬼神	夜魔	×	女神	妖精	天使	地霊	聖獣	霊鳥
地母	魔神	×	×	×	×	×	—	×	×	セラ	×	×	霊鳥	×	×	地母	×	×	鬼女	女神	ウン	ノー
女神	×	鬼神	妖精	×	夜魔	龍王	×	—	×	×	悪霊	聖獣	×	妖鬼	堕天	×	魔獣	地霊	邪龍	天使	鬼女	地母
鬼女	×	地霊	鬼神	×	天使	悪霊	×	×	—	×	聖獣	夜魔	×	龍王	魔獣	×	邪龍	堕天	妖鬼	妖精	女神	地母
龍神	×	×	×	幻魔	×	×	セラ	×	×	—	×	×	魔神	×	×	霊鳥	×	×	龍王	邪龍	サラ	ウン
龍王	×	女神	夜魔	×	地霊	堕天	堕天	悪霊	聖獣	×	—	×	×	鬼女	妖鬼	×	妖精	天使	魔獣	鬼神	邪龍	龍神
邪龍	×	魔獣	地霊	×	妖鬼	鬼女	鬼女	聖獣	夜魔	×	×	—	×	天使	鬼神	×	堕天	女神	妖精	聖獣	龍王	龍神
幻魔	龍神	×	×	セラ	×	×	霊鳥	×	×	魔神	×	×	—	×	×	×	×	×	地霊	妖精	ノー	シル
妖精	×	悪霊	魔獣	×	女神	鬼神	鬼神	妖鬼	龍王	×	鬼女	天使	×	—	×	×	聖獣	夜魔	堕天	邪龍	地霊	幻魔
地霊	×	鬼女	聖獣	×	邪龍	夜魔	夜魔	堕天	魔獣	×	妖鬼	鬼神	×	×	—	×	天使	鬼女	龍王	女神	妖精	幻魔
魔神	幻魔	×	×	龍神	×	×	地母	×	×	霊鳥	×	×	×	×	×	—	×	×	鬼神	妖鬼	サラ	ノー
鬼神	×	夜魔	龍王	×	悪霊	女神	×	魔獣	邪龍	×	妖精	堕天	×	聖獣	天使	×	—	×	地霊	鬼女	妖鬼	魔神
妖鬼	×	邪龍	悪霊	×	龍王	妖精	×	地霊	堕天	×	天使	女神	×	夜魔	鬼女	×	×	—	聖獣	魔獣	鬼神	魔神
夜魔	堕天	聖獣	女神	聖獣	鬼神	天使	鬼女	邪龍	邪鬼	龍王	魔獣	妖精	地霊	堕天	龍王	鬼神	地霊	聖獣	—	×	ウン	シル
悪霊	天使	龍王	妖鬼	魔獣	堕天	地霊	女神	天使	妖精	邪龍	鬼神	聖獣	妖精	邪龍	女神	妖鬼	鬼女	魔獣	×	—	シル	サラ
異変	シル	堕天	天使	ノー	魔獣	聖獣	ウン	鬼女	女神	サラ	邪龍	龍王	ノー	地霊	妖精	サラ	妖鬼	鬼神	ウン	シル	—	×
新	ウン	セラ	セラ	サラ	霊鳥	霊鳥	シル	地母	地母	ウン	龍神	龍神	シル	幻魔	幻魔	ノー	魔神	魔神	シル	サラ	×	—

ハードランクでプレイしている場合は!?

ステージマップのところで説明したとおり、ハードランクでプレイすると、ステージマップでのセーブができなくなる。そして、ほかにも制約がある。まず、敵を倒したときに手に入るお金の額が少ないこと。さらにリミックス時に、合体できる悪魔にも制限が付くというのだ! 具体的にどの悪魔が？という部分ははっきりしていないが、とにかく合体にまで制限が付くのは問題だ。何か別にメリットが隠されていればいいのだが……。

▶スタート時点で選択させられる2つのランク。君ならどちらを選ぶ？

◀お金が少ないのもつらいが、合体にも影響するとは……。

3 REMIX(3身合体)

さて続いては、2REMIXの応用編ともいえる3REMIXの紹介だ。表の見方が複雑なだけで、内容は簡単だ。まず1体めと2体めを選ぶ、ここまでは2REMIXと一緒だ。さらにもう1体選ぶのが、3REMIXなのだ。つまり一度に3体の仲魔を必要とするのだ。さて3REMIXのメリットだが、2REMIXでは作り出すことのできないような強力な仲魔を作ることができるということ。そしてデメリットは、一度に3体もの仲魔がいなくなってしまう点。戦力ダウンは否めないのだ。

▶3体もの仲魔を使うのだから、それだけの戦力になる強い仲魔を作りたいものだ。

◀法則性さえ分かってしまえば、別に難しいことはない。すぐに理解できるはずだ。

●3身合体表 その1

まずは下の表を見てほしい。合体させる3体のうち、2体の大種族の組み合わせを見つけるのだ。これは任意の2体でかまわない。右のページで説明するが、最終的に順番は関係ないからだ。仮の形で進めていこう。飛天、獣族、女神の組み合わせなら、まず飛天と獣族でBという仮の結果が出る。これをふまえて次へ進もう。

◀順番が問題なのではなく、選ぶ3体が重要なのだ。表をよく見ると、それが分かってくる。

	飛天	獣族	女神	龍族	妖精	鬼神	邪霊	異魔
飛天	A	B	C	D	E	F	G	H
獣族	B	I	J	K	L	M	N	O
女神	C	J	P	Q	R	S	T	U
龍族	D	K	Q	V	W	X	Y	Z
妖精	E	L	R	W	A'	B'	C'	D'
鬼神	F	M	S	X	B'	E'	F'	G'
邪霊	G	N	T	Y	C'	F'	H'	I'
異魔	H	O	U	Z	D'	G'	I'	J'

飛天族→セラフ・天使・堕天使
獣族→霊鳥・聖獣・魔獣
女神族→地母神・女神・鬼女
龍族→龍神・龍王・邪龍
妖精族→幻魔・妖精・地霊
鬼神族→魔神・鬼神・妖鬼
邪霊族→夜魔・悪霊
異魔→変異魔・新種

●3身合体表　その2

先ほどの結果に、3体めの種族を照らし合わせてみよう。2体までの結果はB。それを残った女神と掛け合わせると、鬼神ができることが分かる。ちなみに、自分で順番を替えて表を見てほしいのだが、何度やってもこの組み合わせからは、鬼神しかできないことが分かるはずだ。難しくはない！

▲強い悪魔ができるのはいいが、強すぎて仲魔にできない、なんてこともある。レベルを上げてから再挑戦だ！

▲苦労の末にできた仲魔。今まで共に戦ってきた仲魔の分まで、ぜひともがんばってほしい。

	飛天	獣族	女神	龍族	妖精	鬼神	邪霊	異魔
A	×	堕天	堕天	セラ	天使	セラ	天使	×
B	堕天	霊鳥	鬼神	女神	妖鬼	龍王	龍神	×
C	堕天	鬼神	鬼女	妖精	夜魔	悪霊	邪龍	×
D	セラ	女神	妖精	邪龍	地母	鬼女	地霊	×
E	天使	妖鬼	夜魔	地母	幻魔	夜魔	魔獣	×
F	セラ	龍王	悪霊	鬼女	夜魔	鬼神	聖獣	×
G	天使	龍神	邪龍	地霊	魔獣	聖獣	悪霊	×
H	×	×	×	×	×	×	×	魔神
I	霊鳥	×	聖獣	魔獣	霊鳥	魔獣	聖獣	×
J	鬼神	聖獣	地母	悪霊	セラ	地霊	堕天	×
K	女神	魔獣	悪霊	邪龍	悪霊	夜魔	天使	×
L	妖鬼	霊鳥	セラ	悪霊	地霊	邪龍	鬼女	×
M	龍王	魔獣	地霊	夜魔	邪龍	魔神	妖精	×
N	龍神	聖獣	堕天	天使	鬼女	妖精	夜魔	×
O	×	×	×	×	×	×	×	幻魔
P	鬼女	地母	×	女神	女神	鬼女	地母	×
Q	妖精	悪霊	女神	龍神	聖獣	魔獣	妖鬼	×
R	夜魔	セラ	女神	聖獣	幻魔	天使	龍王	×
S	悪霊	地霊	鬼女	魔獣	天使	妖鬼	霊鳥	×
T	邪龍	堕天	地母	妖鬼	龍王	霊鳥	夜魔	×
U	×	×	×	×	×	×	×	魔神
V	邪龍	邪龍	龍神	×	龍王	龍神	龍王	×
W	地母	悪霊	聖獣	龍王	地霊	堕天	鬼神	×
X	鬼女	夜魔	魔獣	龍神	堕天	魔神	幻魔	×
Y	地霊	天使	妖鬼	龍王	鬼神	幻魔	夜魔	×
Z	×	×	×	×	×	×	×	霊鳥
A'	幻魔	地霊	幻魔	地霊	×	妖精	妖精	×
B'	夜魔	邪龍	天使	堕天	妖精	鬼神	女神	×
C'	魔獣	鬼女	龍王	鬼神	妖精	女神	悪霊	×
D'	×	×	×	×	×	×	×	龍神
E'	鬼神	魔神	妖鬼	魔神	鬼神	×	妖鬼	×
F'	聖獣	妖精	霊鳥	幻魔	女神	妖鬼	悪霊	×
G'	×	×	×	×	×	×	×	地母
H'	悪霊	夜魔	夜魔	夜魔	悪霊	悪霊	×	×
I'	×	×	×	×	×	×	×	セラ
J'	魔神	幻魔	魔神	霊鳥	龍神	地母	セラ	×

DEVIL(あくま)

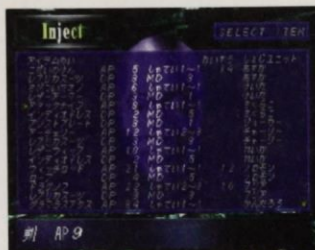
リミックスステーションで選べるDEVILコマンドは、内容的には全体マップのものと変わらない。しかし重要なポイントはある。なんとユニット悪魔は合体できないのだ。そこでこのコマンドで、合体させたいユニット悪魔は、一度ストック状態に戻す必要がある。すると、はれて合体できるというわけだ。

◀ステータスを見るだけにしては、なんでここに？　と思った人も多いはず。実は秘密が……。

▶Uはユニット、Cは契約、Sはストックを、それぞれ表しているのだ。

INJECT(ふういん)

今回初お目見えのコマンド、INJECT。文字どおり、悪魔をアイテムに封印してしまうというもの。特定のアイテムに、特定の悪魔を封印することによって、別のアイテムに変化させるのだ。この方法でしか、手に入れることのできないアイテムもあるようだ。注意すべき点は、前述の悪魔との約束。封印しないという約束で仲魔にした悪魔を、無理に封印したりしないように。

◀アイテムによっては、封印できないものもある。結果が表示されるので確認しよう。

▶できあがったアイテムは、必ず元のアイテムより、強力なものに変化しているはず。有効に利用していきたいものだ。

使用回数が0になると!?

上記の封印にも関係してくるが、武器には使用回数が設定されているものがある。ちなみに、使用回数を使いきるとどうなるのか？　結論からいうと、まったく違う武器に変化するのだ！　それでは封印と同じではないか、と思うかもしれないが、封印のときとはまったく違う武器になるのだ。さらにこれは噂だが、変化した武器の使用回数も使いきると、また新しい武器になる……という。これも定かではないが、変化させた武器に、特定の悪魔を封印することによって、また違った新しい武器が登場するのでは？とささやかれているのだ。非常に奥が深くなった今回のリミックスステーション、君はその真実の姿を見ることができるだろうか？

◀使いきってしまったら、なくなってしまうのでは……という心配はどうやらなさそうだ。

WEAPON

剣＋妖精

武器	悪魔	結果
アタックナイフ	+ピクシー	=バタフライエッジ
	+ジャックフロスト	=フロストナイフ
	+ジャックランタン	=グラディウス
	+エルフ	=ソニックブレード
	+?	=インテリソード
	+?	=デュランデル
?	+ピクシー	=フォトンソード
	+ジャックフロスト	=フォトンソード
	+ジャックランタン	=フォトンソード
	+エルフ	=フォトンソード
	+?	=フォトンソード
	+?	=フォトンソード

斧＋魔獣

錆付いた斧	+タンキ	=ハンドアックス
	+テキロ	=長柄刀
	+ネコマタ	=グレイヴ
	+?	=ポールアックス
	+?	=ハルパー
レプリカアックス	+タンキ	=ロッコバーアクス
	+テキロ	=眉尖刀
	+ネコマタ	=フォチャード
	+?	=タバール
	+?	=ウォーピック
グラマラスアクス	+タンキ	=ジャドバラアクス
	+テキロ	=混天載
	+ネコマタ	=クレセントアクス
	+?	=タバルジン
	+?	=ザグナル

爪＋地霊

ナックルダスター	+ブラウニー	=メリケンサック
	+ドワーフ	=ダマスカスハンド
	+ミーミル	=スカルネイル
	+?	=月牙圏
	+?	=アイアンクロー
ダマスカスハンド	+ブラウニー	=メリケンサック
	+ドワーフ	=ダマスカスハンド
	+ミーミル	=スカルネイル
	+?	=月牙圏
	+?	=アイアンクロー

鞭＋地母神

レザーウィップ	+アールマティ	=パーティリボン
	+デメーテル	=蜘蛛の糸
	+ハリティー	=流星錘
	+?	=クィーンビュート
	+?	=ナインテイル
サーカスウィップ	+アールマティ	=ハードワイヤー
	+デメーテル	=インディウィップ
	+ハリティー	=ふあっそぉ
	+?	=レージング
	+?	=ソウルブレイク

杖＋鬼女

チャンスン	+メディア	=ウィッチロッド
	+ヒュッポリッテ	=炎の杖
	+エリニュス	=復讐の杖
	+?	=クルスセプター
	+?	=道満の杖
メイス	+メディア	=マジカルロッド
	+ヒュッポリッテ	=衝撃の杖
	+エリニュス	=メデューサの杖
	+?	=教皇の杖
	+?	=如意棒

弓＋堕天使

アーチェリー	+アンカロク	=ハープボウ
	+レオナルド	=ガストラフェテス
	+アルケオク	=ホズ・ボウ
	+?	=重藤弓
	+?	=サンダーボルト
エルブンボウ	+アンカロク	=ビーナスハンター
	+レオナルド	=ビーナスハンター
	+アルケオク	=ビーナスハンター
	+?	=ビーナスハンター
	+?	=ビーナスハンター

投＋幻魔

ダート	+アプサラス	=ソリフェラム
	+エインヘリャル	=ドラゴンフライ
	+クーフーリン	=ファラリカ
	+イフリート	=ワイルドスピア
	+?	=ルーンスピア
	+?	=アルバトロス
ショートスピア	+エインヘリャル	=デビルアロー
	+クーフーリン	=ダブルインパクト
	+?	=トライジャベリン
	+?	=ブラックレイン

銃＋セラフ

ニューナンブ	+カマエル	=ドラグノフ
	+ウリエル	=マックイン

ニューナンブ	+ラファエル	=迅雷銃
	+?	=バーストライザー
	+?	=タンクゲーベル
ドラグノフ	+ラファエル	=ドラグノフ
	+ウリエル	=マックイン
	+ラファエル	=迅雷銃
	+?	=バーストライザー
	+?	=タンクゲーベル

槍+龍王

サリッサ	+ナーガ	=ランカ
	+ラドン	=コンタス
	+ヤマタノオロチ	=大身槍
	+?	=月牙産
	+?	=アセイミーナイフ

ARMOR

スーツ+聖銃

レプリカスーツ	+ヒルデスヴィーニ	=アドミラルスーツ
	+アウドムラ	=ライダースーツ
	+グルトップ	=ショウスリスーツ
	+ゲンブ	=タートルスーツ
	+?	=カスタムスーツ
	+?	=ブレイクスーツ
ミリタリースーツ	+ヒルデスヴィーニ	=ミリタリースーツ
	+アウドムラ	=アルミスーツ
	+グルトップ	=ムスタングスーツ
	+ゲンブ	=ランドスーツ
	+?	=ケーニッヒスーツ
	+?	=ティーゲルスーツ

ローブ+天使

ローブ	+エンジェル	=天使のローブ
	+アークエンジェル	=マジックローブ
	+パワー	=VITローブ
	+ヴァーチャー	=ファイバーローブ
	+?	=ムーンローブ
	+?	=ソロネフード

アルブ	+エンジェル	=ハーミットフード
	+アークエンジェル	=ハーミットフード
	+パワー	=ハーミットフード
	+ヴァーチャー	=ハーミットフード
	+?	=ハーミットフード
	+?	=ハーミットフード

アーマー＋邪龍

レザーアーマー	+コカトライス	=ストーンアーマー
	+バジリスク	=サイバーアーマー
	+カリュブデス	=エッジブレーカー
	+?	=キルボアール
	+?	=フェイクアーマー
メタルアーマー	+コカトライス	=ランスブレイカー
	+バジリスク	=モータルアーマー
	+カリュブデス	=バイキングアーマー
	+?	=フリッツアーマー
	+?	=ブリガンダイン

胸当て＋鬼人

ブレストプレート	+キイチホウゲン	=ボーンプレート
	+ファーガス	=戦士の胸当て
	+キンナラ	=ミノリスプレート
	+?	=ビーストプレート
	+?	=ミスリルプレート
シルバープレート	+キイチホウゲン	=マントラプレート
	+ファーガス	=アサルトプレート
	+キンナラ	=ブルプレート
	+?	=馬超の錦
	+?	=モビックプレート

マント＋霊鳥

マント	+ハーピー	=ハーピーマント
	+オキュペテー	=パピルスマント
	+アエロー	=デュアルマント
	+?	=マンテレッタ
	+?	=ファイアレス
マジカルマント	+ハーピー	=サーコート
	+オキュペテー	=コンドルマント
	+アエロー	=漆黒のマント
	+?	=ライオンハート
	+?	=誇りのマント

ドレス＋女神

インディオドレス	+アメノウズメ	=踊り子のドレス
	+アフロディテ	=エウロペドレス
	+スクルド	=アバンギャルド
	+?	=猫柄ドレス
	+?	=ベアミドリフ
	+?	=ブレザードレス
シルバードレス	+アメノウズメ	=アイドルドレス
	+アフロディテ	=イオドレス
	+スクルド	=フラッシュドレス
	+?	=サンドリヨン
	+?	=プリンセスドレス
	+?	=アマゾーヌ

羽衣＋龍神

羽衣	+ガンガー	=水の羽衣
	+トギュウ	=霞の羽衣
	+ケツアルカトル	=INTマフラー
	+?	=ブラックベール
	+?	=女仙羽衣
	+?	=ヤシュマク
腰巾着	+ガンガー	=ラッキーマフラー
	+トギュウ	=ラッキーマフラー
	+ケツアルカトル	=ラッキーマフラー
	+?	=ラッキーマフラー
	+?	=ラッキーマフラー
	+?	=ラッキーマフラー

メイル＋妖鬼

ソフトメイル	+モムノフ	=フリッツメイル
	+ゴズキ	=ボーンメイル
	+プルキシ	=リングメイル
	+?	=コマンダーメイル
	+?	=スプリントメイル
	+?	=バンデッドメイル

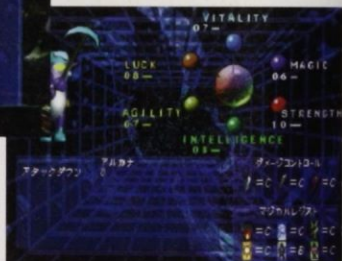
守＋悪霊

インビジブル	+インプ	=ミストガード
	+ブロッケン	=ダークネスガード
	+チュパカブラ	=火の結界
	+?	=サイコガード
	+?	=雷結界

ABSORB(きゅうしゅう)

合体をさせるにはレベルが低すぎる、捨ててしまうにはもっているアルカナがもったいない。そんな仲魔をもってこまっている人に朗報だ。今すぐ吸収させるのだ！　では吸収とはなにか？ ユニットとして活躍できなくなった悪魔のアルカナや魔法だけを、現在活躍しているユニットにつけ加えられるのが、この吸収なのだ。

◀悪魔だって生き物、そのまま捨ててしまってはかわいそうだ。最後に一花咲かせてやろうではないか。そこで……。

▶特に、使えるアルカナや魔法をもった弱小ユニットは、この方法で他のユニットの中に永久に残るので、非常に便利だ。

CLONE(ふくせい)

最後に特殊なコマンドを紹介しよう。今までに戦って仲魔にした悪魔のデータを、コンピュータ内に保存しておき、いつでもリミックスステーションで実体化させられ、もちろん仲魔にもでき、合体も封印も吸収もできてしまうというのが、このCLONEというコマンドなのだ。まさしく複製を作るわけで、神をも恐れぬ所行、といったところか。

◀コンピュータ内に一度でもインストールしてしまえば、何度でも複製は可能なのだ。これさえあれば、バトルいらずで仲魔ができる？

▶しかしこのコマンド、ちょっと後ろめたい感じがしてしまうのはなぜだろうか？　ぜひとも乱用は避けたいものだ。

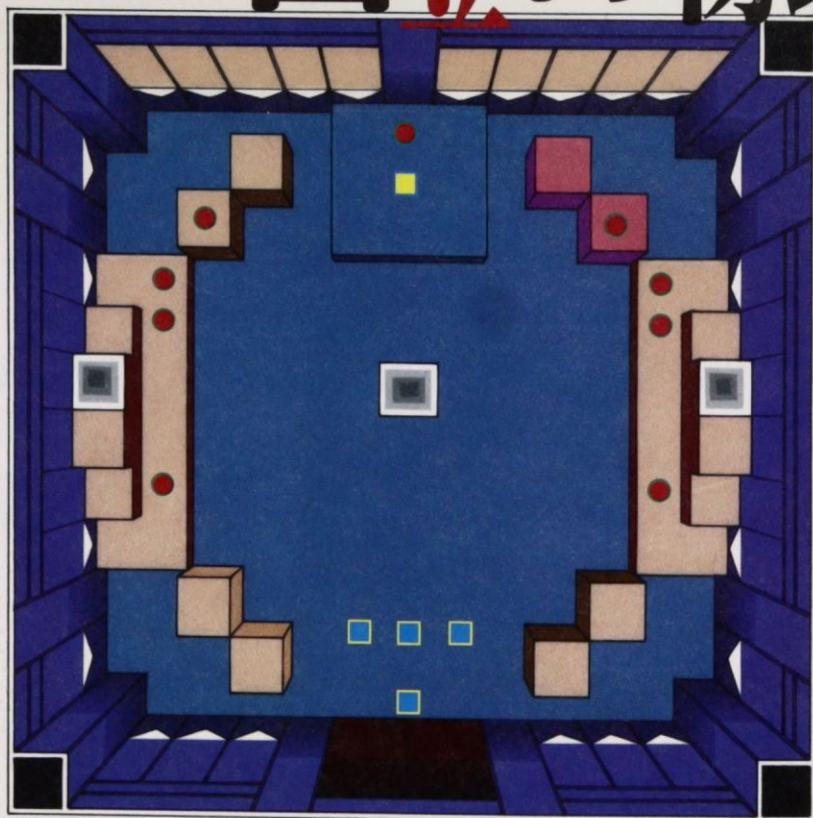
リミックスステーション活用法

リミックスステーションに関して、もう一つだけつけ加えておきたいことがある。それは戦闘についてだ。リミックスステーション用の新しいディスクを手に入れたとき、一度だけFIGHTコマンドを選ぶことができるのだ。選べば、もちろんステージマップ上でのバトルが待っている。ここは、仲魔になってくれるユニットがたくさん配置されるし、お金やMG集めにも最適な仮想空間といえるだろう。ただし、先ほどもいったが、このコマンドは一度しか選べないので、それなりの態勢で挑む必要がある。最後にまだ噂だが、さらに隠された合体があるらしい。どんなものか、果たして本当に存在するのかは不明だが、ぜひ自らの目で確認してもらいたい。とにかく、とことんこのゲームの神髄に迫ってほしい。

STAGE GUIDE

ステージ1からステージ15bまでの攻略情報を紹介していこう。各ステージとも、攻略の手順、仲魔の活用法や合体情報についても紹介しているので参考にしてほしい。また、ステージ6とステージ15は、a、bのいずれかのみしかプレイできないので、情報を参照しながら、どちらかのステージを選択しよう。

STAGE1：国立博物館

勝利条件	敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

悪霊ブルーマン

浮遊▶6	HP▶28	MP▶20
AP▶15	DP▶8	MD▶9

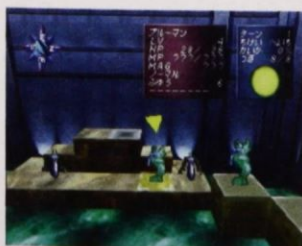
悪霊インプ

地上▶6	HP▶14	MP▶10
AP▶14	DP▶7	MD▶5

夜魔コウジン

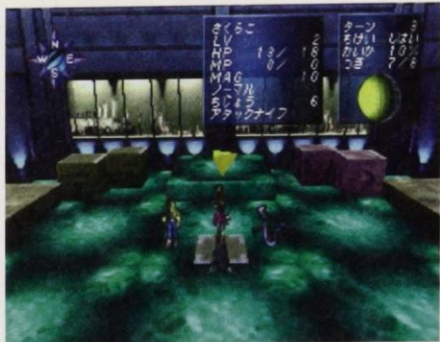
地上▶6	HP▶20	MP▶14
AP▶12	DP▶7	MD▶8

夜魔ツルベビ

浮遊▶6	HP▶11	MP▶15
AP▶10	DP▶5	MD▶9

◀ここでの強敵はブルーマン。攻撃力が他の敵よりも大きい。

マップ内の記号：●=敵、■=飛鳥、■=味方の別働部隊、■=NPC

急いで回復ポイントを占拠!!

戦闘が開始されたら、味方ユニットを一人残らずスタート地点から上方向に移動させ、ステージマップの中央にある回復ポイントを占拠すること。次のターン以降、左右から敵ユニットが近づいてくるので、この回復ポイントを拠点にして戦うといいだろう。なお、4人の味方ユニットのなかでは、HPとDPが低い桜子が狙われやすいので、右の写真のように味方ユニットを配置するといい。このステージには遠距離攻撃を行える敵ユニットがいないので、桜子に攻撃できるのは隣接した敵ユニットだけとなり、しかも自軍フェイズの開始時にはHPが回復する。

▲下方向に味方ユニットを配置できれば、中央部分は完全な安全地帯となる。遠距離攻撃に対しては無効だが、重要なフォーメーションなので覚えておくこと。

少しでも経験値を稼ぎたい場合は……

回復ポイント上に配置されている敵ユニットの隣に、経験値を稼がせたい味方ユニットを配置。敵フェイズになると味方ユニットは攻撃されてしまうが、反撃が当たれば経験値を得ることができる。次のプレイヤーフェイズをそのまま終了させれば、敵フェイズのスタート時にHPが回復した敵ユニットが再び攻撃してくるので、反撃して経験値を稼がせてもらおう。

◀高レベルの敵ユニット、ブルーマンかコウジンで稼ぐようにしたい。

▶敵ユニットの残りHPに気をつけて戦うようにすること。味方ユニットのHPを回復させるときは、傷薬を使うといい。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

戦闘開始の直前に慶太が持ってきてくれる装備品は以下。古代の剣、レプリカスーツ、アタックナイフ、インディオドレス、錆び付いた斧、レザーアーマー、ブレストプレート。この7つのアイテムに加え、味方ユニットが最初から1つずつ携えている傷薬が、このステージ1で入手できる全アイテムだ。運がよければ、敵ユニットを倒したときにアイテムが手に入るが、確率は低いのでアテにしないでおこう。

▲次のステージ2から、マップ上の特定の位置に宝箱が配置される。敵ユニットを倒すこと以外に、アイテムを入手する方法についても考えさせられることに。

入手 [GET]

【ステージ1で仲魔にできる悪魔たち】

敵ユニットを倒したときにランダムで、悪魔との会話が発生することがある。ただし、ボス悪魔、夜魔、悪霊などの特定の種族は例外で、会話が発生することはあり得ない。したがって、夜魔と悪霊しかいないステージ1では、仲魔を増やすことはできないのだ。

ただし、ステージ1をクリアしたあとに起きるイベントで、悪霊インプを仲魔にすることができる。この悪魔は全体的に能力値が低いし、魔法やアルカナを使うことができないが、忠誠度の初期値が80という特徴をもつ。つまり、最初からユニット化できるので、ステージ2を攻略する際の出撃メンバーに加えることができる。もちろん、リミックスに使うこともできるので、別れたりしないでパーティーに入れておいたほうがいいだろう。

悪霊インプに限らず、ユニット化した仲魔なら、武器や防具を装備できるようになる。出撃させるときは、ショップに立ち寄って装備品を買い揃えてあげよう。

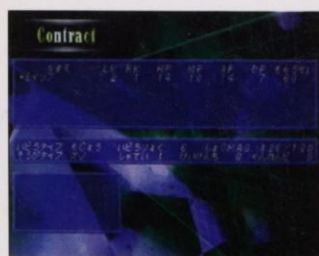
悪霊インプ

◀ステージ1をクリアしたときに、必ず仲魔になる。会話が発生しないので、交渉して仲魔にすることはできない。

合体 [UNITE]

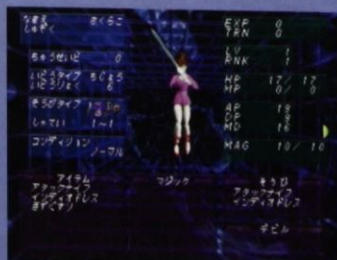
【出撃と契約におすすめの仲魔たち】

ステージ1で仲魔にできるのは、ステージ終了後のイベント時に登場する悪霊インプだけ。最初からユニット化できるので、戦闘に出撃させてもかまわないが、この頼りない仲魔にマグを消費するのはもったいない。しかも種族が悪霊なので、契約できるサマナーは一人もいないことになる。ステージ5をクリアして、リミックスを行えるようになるまでは、ストックの仲魔として保存しておこう。

この悪魔の唯一の利点は、通常リミックスでしか仲魔にできない種族、悪霊だということ。詳しくはP.34を参照してほしいが、悪霊とリミックスできない種族は夜魔と一部の悪魔だけで、ほかの種族とはすべてリミックスできる。ステージ5をクリアするまでは、ストック仲魔に加えておくべきだ。

◀誰とも契約することができない。このままストックしておこう。

▶戦闘に出撃させたりしなければ、マグを消費することもない。

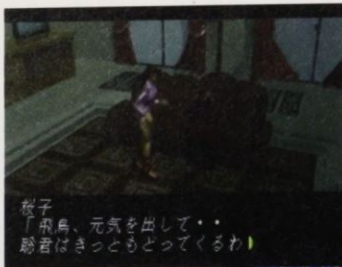
特定の味方ユニットのレベルを上げる方法

最初のプレイヤーフェイズのときに、経験値を稼がせたい味方ユニットのみ、ステージマップの中央にある回復ポイントに配置しよう。すると、あたりの敵ユニットが次々と押し寄せてきて、集中攻撃を受けることになる。最初の数ターンは厳しい戦いになるが、経験値を一人占めするにはもってこいだ。

◀桜子、慶太、ジョーカーはコンダクターではないので、レベルを上げても意味がない……!?

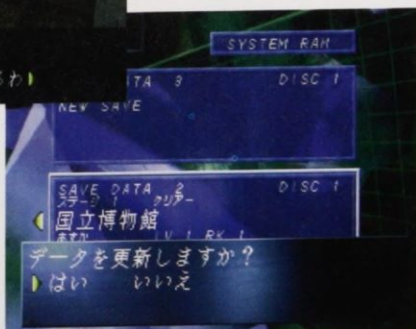
【聡の行方を探す飛鳥たちだが……】

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

敵ユニットを全滅させて、首尾よく国立博物館を脱出した飛鳥たちは、ひとまず目黒にある飛鳥の自宅に戻ることに。一刻も早く聡を助けにいきたいところだが、なに一つ手掛かりがないのだ。飛鳥は自分の無力さに頭を抱え、桜子に励まされながら、モレクに連れ去られた聡の安否を気遣う……。

そんな重苦しい雰囲気のなか、慶太が代々木公園に悪魔が現れたとの情報を持ってくる。このまま自宅にいてもしかたがないと判断した飛鳥たちは、代々木公園に向かうことにした。

◀▼このイベントを見終えると、全体マップを移動できるようになる。目黒にある「？」に入ると弥勒邸に戻ることができるが、その必要はまったくない。代々木公園に向かうまえに、とりあえずセーブしておこう。

【全体マップ上に新たに増えた施設】

施設紹介 [FACILITIES]

現時点で全体マップ上にある施設は、目黒の弥勒邸、渋谷のショップ、そして代々木の戦闘ステージの3ヵ所。代々木の戦闘ステージに入るまえに渋谷のショップに入り、ステージ1の戦闘で傷薬を使ってしまったキャラに、傷薬を購入してあげよう。慶太用にもレプリカアックスを買いたいが、所持金が少なくて手が出ない。

マップ上の施設

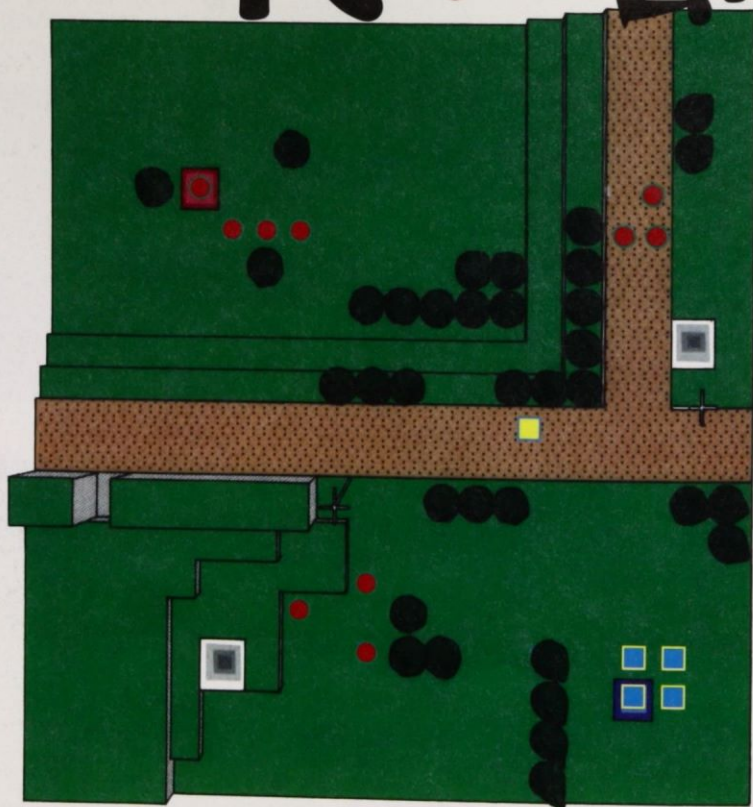
①目黒……………………………？(弥勒邸)
②渋谷……………………………ショップ
③代々木……………………………戦闘

次のステージに向かう前に……

仲魔に関しては前述のとおり、ユニット化したり契約する必要はない。所持金が少ないため、武器や防具を購入することもできないので、このまま代々木の戦闘ステージに突入してしまってもかまわないだろう。なお、ハードランクでプレイしている場合は、ステージ2をクリアするまでセーブができなくなる。全体マップで、必ずセーブしておくべきだ。

◀初めてゲームをプレイした人は、全体マップでできることを把握しておくこと。詳しくは、P.20に掲載してある。

STAGE2: 代々木公園

勝利条件 ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

悪霊ブルーマン

浮遊▶6	HP▶28	MP▶20
AP▶15	DP▶8	MD▶9

地霊ブラウニー

地上▶6	HP▶15	MP▶0
AP▶17	DP▶10	MD▶3

妖精ピクシー

大空▶6	HP▶12	MP▶15
AP▶12	DP▶7	MD▶7

夜魔コウジン

地上▶6	HP▶20	MP▶14
AP▶12	DP▶7	MD▶8

悪霊インプ

地上▶6	HP▶14	MP▶10
AP▶14	DP▶7	MD▶5

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

3グループに分かれている敵ユニット

ステージマップの左上に4体、左下と右上に3体ずつ、計10体の敵ユニットが配置されている。勝利条件のボスとは、左上にある回復ポイントを最初から占拠している、悪霊ブルーマンのこと。

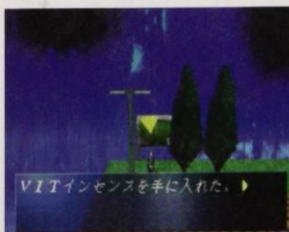
なにもしないでターンを進めた場合、右上の敵ユニットたちが近づいてくるが、スタート地点にある回復ポイントを拠点にして戦えば問題ない。左下の敵ユニットたちは動かず、3体のピクシーは悪霊ブルーマンの守備に就くので、しばらくほうっておこう。妖精ピクシーに近づくと、遠距離から攻撃されて反撃できないが、味方ユニットの攻撃時に反撃を食らう心配もない。倒すのに時間がかかるだけだ。

▲右上の敵ユニットたちが近づいてきてしまう。左下の敵ユニットたちと戦う前に、すべて倒しておくのがいいだろう。

ターンを進めるとチャーリーが仲間に!!

3ターンめのスタート時、ステージマップの右上に出現する人物が、魔族コンダクターのチャーリーだ。飛鳥たちとの会話が終わった時点で仲間になり、味方ユニットとして自由に動かせるので、下に移動させて飛鳥たちと合流させよう。

チャーリーは遠距離攻撃用のユニットなので、敵ユニットの攻撃に反撃できないし、DPが低いので、後衛にまわすべきだ。

◀急いで合流させる必要はないので、まず近くにある宝箱のアイテムを回収させよう。

▶常に味方ユニットで囲むようにすれば、ダメージを最小限に抑えられる。遠距離攻撃なら、反撃される心配もない。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

スタート地点の左側にある宝箱は、飛鳥たちに回収させる。ステージマップの右上にある宝箱は、3ターンめで登場するチャーリーに回収させればいい。問題は、ステージマップの中央にある宝箱。妖精ピクシーを倒しておかないと、木陰から一方的に攻撃され、下から取りにいこうとすると、悪霊ブルーマンたちが近づいてきてしまう。妖精ピクシーを全滅させたうえで、上からまわりこんで取りにいくのが正解だ。

▲この宝箱に入っているナックルダスターというアイテムは、ステージ3をクリアしてから仲間になる、ムハマドに装備させるといいだろう。

入手 [GET]

【ステージ2で仲魔にできる悪魔たち】

このステージ2に登場する地霊ブラウニーと妖精ピクシーは、仲魔にすることができる敵ユニットだ。ただし、倒したときに会話が発生して、なおかつ交渉を成功させる必要がある(詳しくはP.32を参照)。基本能力は2体とも低いが、魔族コンダクターのチャーリーが契約できる種族なので、仲魔にして損はない。月齢が低いときに倒すように心がけよう。

妖精ピクシーは、ステージ2をクリアしたときに起きるイベント上で、自動的に仲魔になる。遠距離攻撃ができる数少ないユニットだが、ＡＰがかなり低い。ユニット化して出撃させるより、契約を交わして魔法を使えるようにするべきだ。地霊ブラウニーは次のステージ3にも登場するので、このステージで仲魔にできなくても問題ない。

地霊ブラウニー

◀ＡＰとＤＰは高いが、魔法とアルカナを使えない。リミックス用に仲魔にしておく、といった感じだ。

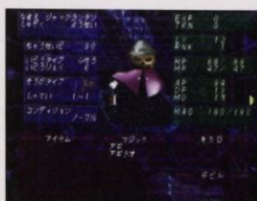
妖精ピクシー

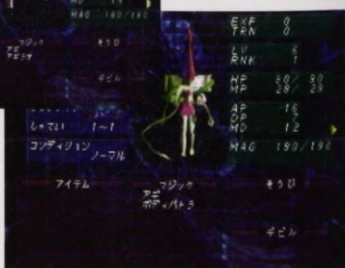
◀魔族コンダクターのチャーリーのみ、この悪魔と契約を交わせば、ＨＰ回復魔法のディアを使えるようになる。

合体 [UNITE]

【出撃と契約におすすめの仲魔たち】

ステージ2のスタート時点では、ユニット化して出撃できる仲魔は、悪霊インプのみ。新たに仲魔に加えることができる地霊ブラウニーと妖精ピクシーは、ステージ3以降の戦闘で忠誠度を50以上に上げないと、ユニット化できないので注意すること。

リミックスを行えるようになるのは先の話だが、このステージ2をクリアするまでに仲魔になる悪魔を使った、おすすめ合体例を掲載しておく。女神アメノウズメは、女神コンダクターの麗華なら契約できるはずだ。

◀妖精ジャックランタンは、なかなか有能な悪魔だ。

▶攻撃・回復両方の魔法が使えるのが魅力的な、女神アメノウズメ。

悪霊インプ＋地霊ブラウニー＋妖精ピクシー＝妖精ジャックランタン（LV12）
悪霊インプ＋地霊ブラウニー＝女神アメノウズメ（LV6）

コンダクター [CONDUCTOR]

【魔族コンダクター・チャーリーの能力】

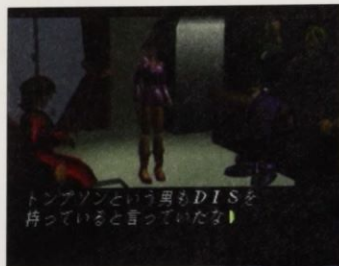
チャーリーが契約できる種族は、幻魔、妖精、地霊の３種類。これらの種族を倒したときに会話が発生する確率は、月齢にかかわらずかなり高くなっている。ただし会話が発生するのは、隣接している敵ユニットを倒したときのみ。遠距離攻撃で倒した場合は、100％会話が発生しない。仲魔にしたい敵ユニットは、ほかの味方ユニットに倒させよう。

◀チャーリーに会話を発生させる唯一の方法は、契約を交わした仲魔を召喚して、隣接している敵ユニットを倒すことだ。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【そして戦いの舞台は有明に……】

代々木公園に現れた悪魔たちを一掃することはできたが、肝心の聡の行方に関しては分からずじまい。唯一得られた手掛かりは、代々木公園で遭遇した謎の男の口から出た、トンプソンという人物名だけだ……。

飛鳥たちは思案の末、国立博物館で拾ったＤＩＳの持ち主と思われるトンプソンを訪ねて、聡の行方を問いただしてみることに。トンプソンの研究所は、有明のネオコーストシティにあるらしい。新たに仲間に加わったチャーリーとともに、有明に向かう飛鳥たちだった。

◀▼国立博物館で聡に話しかけていた人物と、ＤＩＳの持ち主のトンプソンは、どうやら同一人物らしい。聡を連れ去ったモレクと、直接関係があるのかどうかは分からないが、事情を聞いてみる価値はありそうだ。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上に新たに増えた施設】

ステージ2をクリアした時点で入れるのは、目黒にある弥勒邸、渋谷にあるショップ、新宿にあるショップの計3ヵ所。有明にある戦闘ステージは、弥勒邸に戻ってトンプソンを訪ねると出現する。新宿のショップで販売している武器・防具は、特に買う必要はない。

マップ上の施設

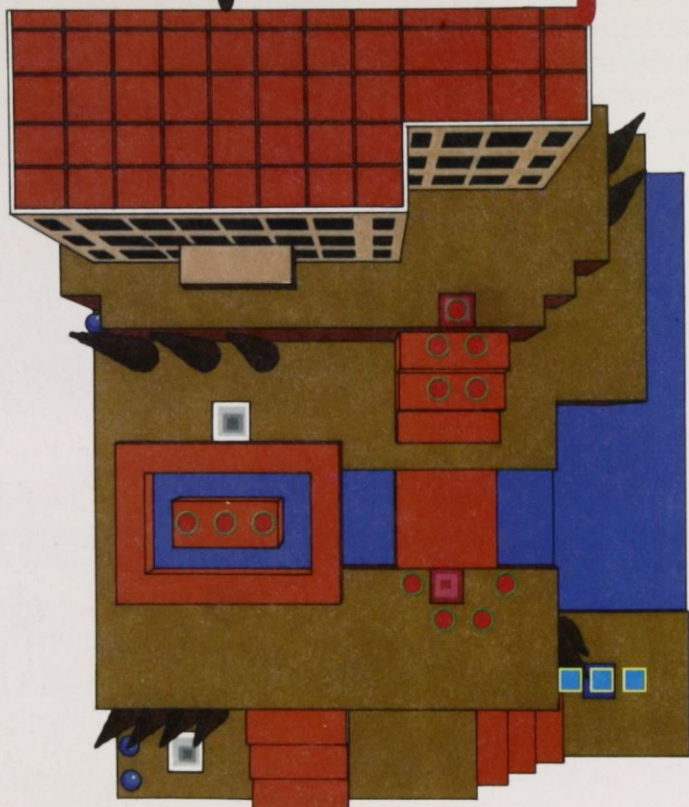
①目黒……………………………弥勒邸
②渋谷……………………………ショップ
③新宿……………………………ショップ
④有明……………………………ステージ3

次のステージに向かう前に……

ユニット化できる仲魔は、あい変わらず悪霊インプのみ。契約できる仲魔は、地霊ブラウニーと妖精ピクシーの2体だ。チャーリーは妖精ピクシーと契約を交わすと、ＨＰ回復魔法のディアを使えるようになる。渋谷のショップで販売しているレプリカアックスは、錆び付いた斧よりも攻撃力が高いが、そのぶん値段が高いのであきらめたほうが無難だろう。

◀新宿のショップは品揃えが悪いので、わざわざ足を運ぶ必要はない。買うとしたら、悪霊インプ用のマントぐらいだ。

STAGE3: ネオコーストシティ

勝利条件 ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

アザエル

大空▶6	HP▶45	MP▶20
AP▶20	DP▶11	MD▶11

悪霊ブルーマン

浮遊▶6	HP▶28	MP▶20
AP▶15	DP▶8	MD▶9

地霊ブラウニー

地上▶6	HP▶15	MP▶0
AP▶17	DP▶10	MD▶3

堕天使アンカロク

大空▶6	HP▶24	MP▶15
AP▶17	DP▶9	MD▶10

夜魔コウジン

地上▶6	HP▶20	MP▶14
AP▶12	DP▶7	MD▶8

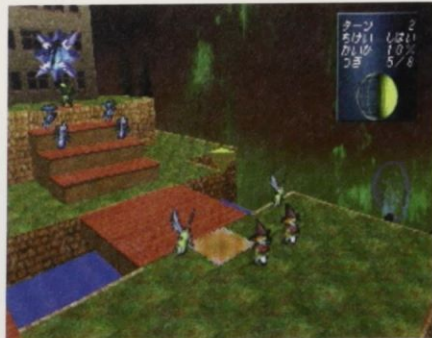
妖精ピクシー

大空▶6	HP▶12	MP▶15
AP▶12	DP▶7	MD▶7

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

悪霊ブルーマンをおびき寄せろ!!

戦闘を開始したら、味方ユニットを全員左に移動させていき、奥にある宝箱からアイテムを入手。その場でターンを進めると、2ターンめの敵フェイズで悪霊ブルーマンが味方ユニットに近づいてくるので、回復ポイントを拠点にして戦おう。なお、こちらから攻撃を加える際は、同じ高さに移動しないと命中率が下がるので注意すること。

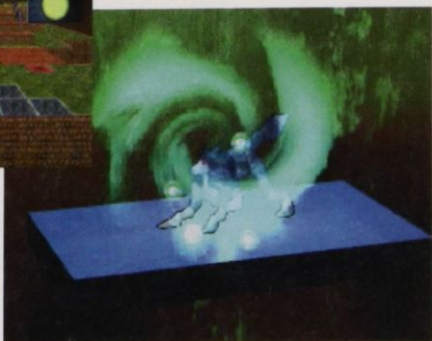
悪霊ブルーマンを3体とも倒したら、スタート地点の左上にいる敵ユニットたちが近づいてくる。妖精ピクシーの遠距離攻撃が厄介なので、優先的に攻撃して早めに倒す。残りＨＰが少なくなった味方ユニットは、チャーリーのディアでＨＰを回復させよう。

▲ここにある回復ポイントは、あたりの敵ユニットを倒してから占拠すればいい。回復ポイントより上に進むと、アザエルたちが近づいてきてしまう……。

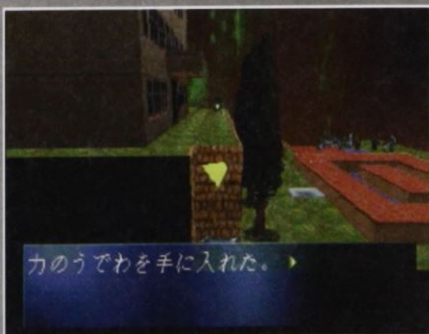
チャーリーを中心としたフォーメーション

右の写真のように味方ユニットを並べ、中央にチャーリーを配置する。遠距離攻撃ができるチャーリーならではの、強力なフォーメーションだ。

普段は遠距離攻撃で敵ユニットを攻撃、味方ユニットの残りＨＰが少なくなったらディアを使用。チャーリー自身は遠距離攻撃しか受けないので、ＤＰの低さを補うことにもつながる。対アザエル戦にも有効だ。

◀移動力が低い慶太に合わせ、フォーメーションを崩さずに移動しよう。

▶ＨＰが低い味方ユニットは、攻撃を受けやすい傾向にある。早めにディアを使い、ＨＰを回復させてあげること。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

戦闘開始後、前述どおりにスタート地点から味方ユニットたちを左奥まで移動させれば、宝箱のアイテムを2つ回収できる。左上にある宝箱は、悪霊ブルーマンや地霊ブラウニーたちを倒してから、ステージマップの左端を進んで取りにいこう。最後の宝箱はアザエルたちの右上にあるが、この宝箱を回収するのは至難の業。敵ユニットに狙われやすく、しかも反撃してダメージを与えることがない、チャーリーをオトリに使おう。

▲チャーリーが集中攻撃されているうちに、移動力が高いジョーカーに回収させるといい。この手口は、アザエル以外の敵ユニットを全滅させるのにも有効だ。

入手 [GET]

【ステージ3で仲魔にできる悪魔たち】

ステージ2にも登場した地霊ブラウニーと妖精ピクシー、ステージ3で初登場の堕天使アンカロク。以上3体の敵ユニットは、交渉しだいで仲魔にすることができる。ボスのアザエルは、ステージ3のクリア時に発生するイベント上で仲魔になる悪魔だ。能力値が全体的に高いし、忠誠度が最初から最大値の255なので、悪霊インプのように初めからユニット化できる。育てる気があるなら、次のステージから出撃させてみるといいだろう。

仲魔をユニット化して出撃させた場合の最大のデメリットは、敵ユニットを倒しても会話が発生しないこと。これは、ジョーカーに対してもいえることだ。戦闘を開始するまえに仲魔にする敵ユニットを決めて、その敵ユニットには近づけないようにするしかない。

アザエル

◀リリムという悪魔の行方を捜すため、強引に飛鳥たちの仲魔に。攻撃魔法のアギを使うことができる。

堕天使アンカロク

◀ハウリングというアルカナを使用できる。その怖さは、次のステージ4で思い知らされることになるだろう……。

合体 [UNITE]

【出撃と契約におすすめの仲魔たち】

戦闘を開始する時点で、ユニット化できる仲魔は悪霊インプのみ。しつこいようだが、悪霊インプを出撃させるのはやめたほうがいい。なお、契約を交わせる仲魔も、地霊ブラウニーと妖精ピクシーの2体だけだ……。

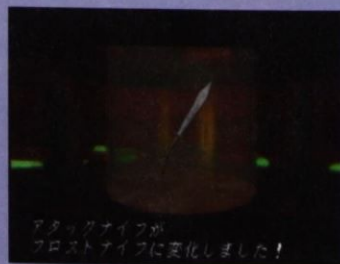
このステージ3に登場する堕天使アンカロクは、リミックス用に仲魔にしておきたい。参考までに、堕天使アンカロクを使用した、おすすめリミックスを掲載しておく。ちなみに、アザエルをリミックスに使うことはできない。まずはリリムを捜してあげることだ。

◀妖精ピクシーは、攻撃魔法のジオを使うこともできるのだ。

▶アザエルをユニット化した場合は、武器と防具を買い揃えよう。

地霊ブラウニー＋堕天使アンカロク＝聖獣アウドムラ
地霊ブラウニー＋妖精ピクシー＋堕天使アンカロク＝幻魔アプサラス

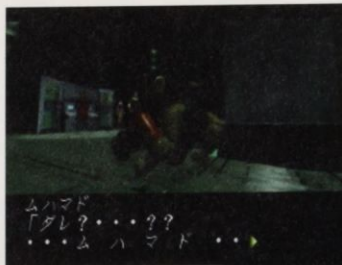
武器の使用回数

ゲーム中に入手できる武器には、すべて使用回数が設定されている。つまりその回数を使いきってしまったところでお払い箱になるということ。しかし、武器によっては使用回数を使いきることにより、新たな武器に変化するものもあるらしいのだ。これに封印を組み合わせ、強い武器作りに挑戦してみよう。

◀当然封印によっても強い武器を作ることは可能。P.38以降の封印リストを参考にして、最強武器を作りだせ!!

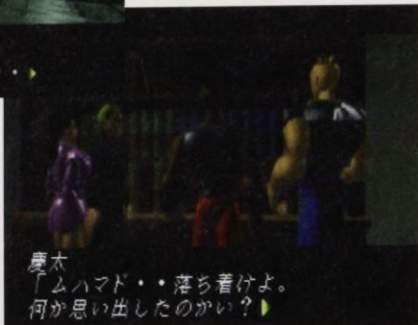
シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【アクセス先を突き止めろ!!】

トンプソンの研究所を目前にした飛鳥たちに、有無をいわせず戦いを挑んでくるアザエル。苦戦しながらもアザエルを倒した飛鳥たちは、トンプソンの研究所に足を踏み入れるが、内部に人の気配はまったく感じられない。トンプソンは、飛鳥たちが到着するのを察して、どこかに逃げ出したのだろうか？

飛鳥たちは、広大なドーム状の部屋に倒れていたムハマドを助け出したあと、研究所を脱出する。次の目的地は、研究所から毎日のようにアクセスされていたネットワークだ……。

ムハマド
「ダレ？・・・？？
・・・ム　ハ　マ　ド　・・

◀▼飛鳥たちが助け出したムハマドという人物は、悪魔に襲われたショックで記憶を失ってしまったらしい。サマナーとしての能力はないムハマドだが、チャーリーに引き続き、飛鳥たちの仲間に加わることになる。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上に新たに増えた施設】

ステージ3をクリアすると、全体マップ画面に戻ることになる。この時点で新たに増えている施設は、有明の「？」とショップの2ヵ所。有明の「？」に入ると、トンプソンの研究所を探索するイベントが発生して、イベント終了時にムハマドが仲間になる。再び全体マップに戻ると、新宿の戦闘ステージも出現しているはずだ。

マップ上の施設

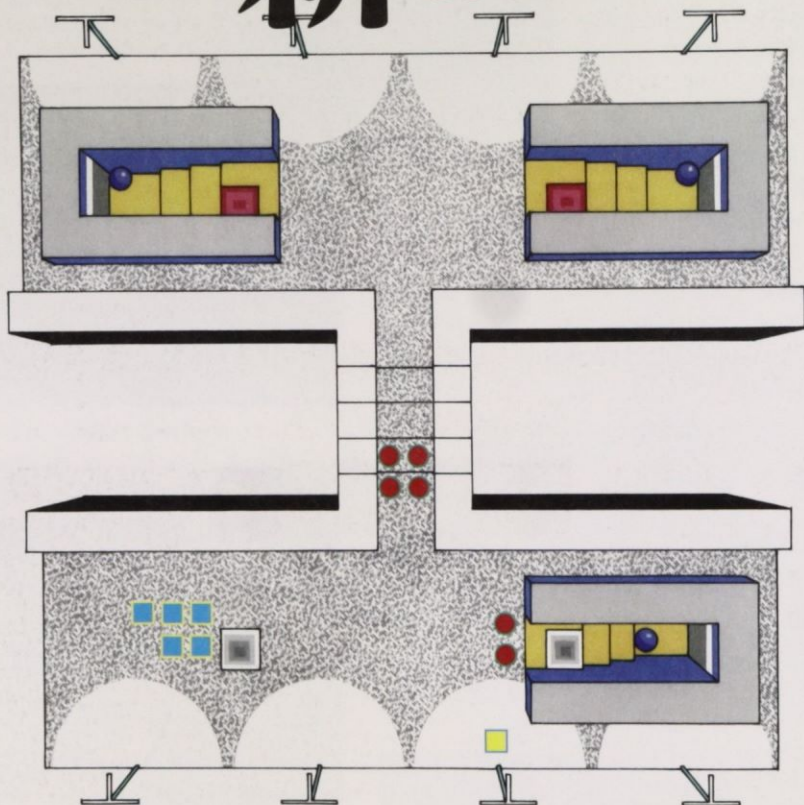
①渋谷……………………………………ショップ
②新宿……………………ショップ・ステージ4
③有明…………………………「？」・ショップ

次のステージに向かう前に……

有明に新設されたショップで購入できるアイテムは、傷薬、ボディチャージ、メンタルチャージの３種類だ。残念ながら、武器と防具の販売は行われていない。アザエルを出撃させる場合は、新宿のショップでサリッサとマントを買い与えること。なお、新たに仲間に加わったムハマドが装備できるのは、ステージ2の宝箱から入手したナックルダスターだけだ。

◀HPとDPが高いムハマドなら、防具を装備させなくても即戦力になる。ナックルダスターを装備させるのを忘れずに!!

STAGE4: 新宿

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

ロードウォリアー

地上▶7	HP▶33	MP▶0
AP▶18	DP▶12	MD▶5

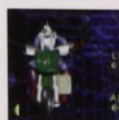
悪霊ブルーマン

浮遊▶6	HP▶28	MP▶20
AP▶15	DP▶8	MD▶9

魔獣タンキ

浮遊▶5	HP▶21	MP▶0
AP▶15	DP▶14	MD▶4

堕天使アンカロク

大空▶6	HP▶24	MP▶15
AP▶17	DP▶9	MD▶10

マッドライダー

地上▶6	HP▶27	MP▶0
AP▶17	DP▶10	MD▶3

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

悪魔を呼び寄せるトンプソン……

スタート地点にある回復ポイントを占拠したら、4体のマッドライダーたちが近づいてくるのを待つ。P.55で紹介したフォーメーションを組んでおけば、楽に勝つことができるはず。マッドライダーたちを倒し終えたら、フォーメーションを崩さずに右に移動。ロードウォリアーたちを倒しにいこう。

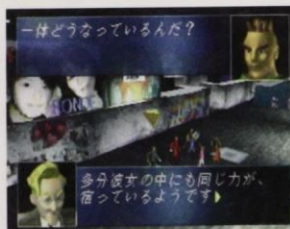
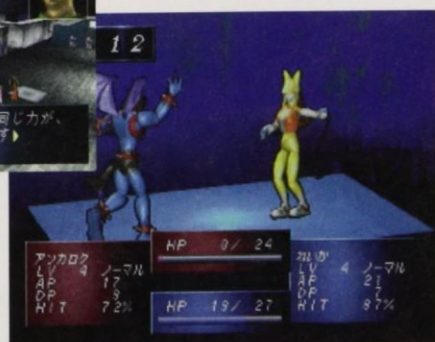
なお、最初の敵フェイズが始まる際に、6体の敵ユニットを引き連れたトンプソンが、飛鳥たちのまえに姿を現すイベントが起きる。イベント終了時、トンプソンは敵ユニットを残して姿を消してしまうが、攻撃範囲内に近づかなければ問題ない。最後に6体まとめて倒しにいくといいだろう。

▲ロードウォリアーとマッドライダーはＡＰが高いので、ダメージを受けた味方ユニットのＨＰ回復を早めに行うこと。もちろん、会話が発生することはない。

女神コンダクターの麗華が仲間に!!

スタート地点の右のほうに配置されている女神コンダクターの麗華に、味方ユニットを隣接させてみよう。すると、プレイヤーズフェイズの終了とともに、麗華が仲間に加わることになる。次のターンからは、味方ユニットとして行動させよう。

ちなみに、味方ユニットを麗華に隣接させずに敵ユニットを全滅させた場合は、ステージクリア時に仲間になる。

◀魔族コンダクターのチャーリーは、麗華のコンダクターとしての資質を一瞬で見抜く。

▶戦闘能力が高く、コンダクターとしての資質にも恵まれているので、貴重な戦力となってくれるはずだ。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

スタート地点の右のほうに宝箱が2つあるが、慌てて取りにいく必要はない。ステージマップの下段部分にいる、ロードウォリアーとマッドライダーたちを全滅させ、安全を確保してから回収しにいこう。ステージマップの左上と右上にある宝箱は、まわりの敵ユニットの妨害で、そう簡単には回収できない。味方ユニット全員で、ステージマップの中央にある階段を上り、人海戦術で強引に取りにいくしかなさそうだ。

▲堕天使アンカロクのハウリングか、悪霊ブルーマンの呪縛で攻撃されると、3ターン経過するまで動けない。攻撃を逃れた味方ユニットたちで宝箱を回収。

入手 [GET]

【ステージ4で仲魔にできる悪魔たち】

トンプソンが連れてくる悪魔たちは、全部で3種類いる。そのなかで仲魔にできる悪魔は、このステージ4で初登場となる魔獣タンキと、ステージ3にも出現した堕天使アンカロクの2種類。それぞれ2体ずつ配置されるが、仲魔にするのは1体でかまわない。次のステージ5で仲魔にできる悪魔は3種類もいるので、欲張って仲魔を増やし過ぎると、ストック数をオーバーして別れるハメになる。常にストック数をチェックしておこう。

このステージ4にしか登場しない敵ユニット、ロードウォリアーとマッドライダーは、悪魔ではないので仲魔にできない。ステージ1からレギュラー出演してきた悪霊ブルーマンと、ついにお別れとなるのだが、結局仲魔にすることはできずじまいだ。

堕天使アンカロク

◀飛鳥以外の味方ユニットが倒した場合は、会話の発生確率が低い。仲魔にしたいときは、飛鳥に倒させるように。

魔獣タンキ

◀ステージ6Bに、1ランク上の魔獣テキロが出現するので、無理に仲魔にする必要はないかもしれない……。

合体 [UNITE]

【出撃と契約におすすめの仲魔たち】

ステージ3クリア時に仲魔になるアザエルは、忠誠度の初期値が高い。すぐにユニット化して、このステージ4から出撃させることができる。ステージ3で忠誠度を上げた仲魔も、ユニット化すれば出撃可能だが、能力値が低過ぎて役に立たない……。

堕天使アザエルは、ステージ4のスタート時点で、契約を交わせる味方ユニットがいない。これまでと同様、妖精ピクシーとチャーリーを契約させて、HP回復魔法のディアを使えるようにするべきだろう。

◀武器・防具を買い揃えれば、十分戦力になるアザエル。

▶仲魔にできたら、下記のリミックス例を参考に合体させよう。

悪霊インプ＋魔獣タンキ＝地霊ドワーフ
悪霊インプ＋地霊ブラウニー＋魔獣タンキ＝鬼女ヒュッポリッテ

コンダクター [CONDUCTOR]

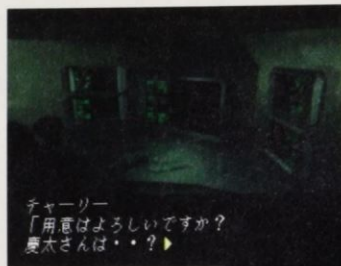
【女神コンダクター・麗華の能力】

味方ユニットのなかでは最年少の女性キャラ、麗華は女神コンダクターとしての資質をもっている。契約できる悪魔の種族は、地母神、女神、鬼女の3種類。しかも、麗華がこれらの種族の悪魔を倒した場合は、会話発生率が高い。最初に装備している武器と防具は、使用回数を使いきると途端に弱くなるので、ほかの武器と防具を用意しておくこと。

◀魔力は高いが、体力は低い。魔法使いとして育てるか、それとも万能キャラとして育てるのか、方向性を決めておこう。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【仮想空間に入り込んだ飛鳥たちの運命は!?】

偶然にも新宿でトンプソンと遭遇した飛鳥たちだったが、聡の行方に関しての情報はなに一つ得られなかった。しかし、飛鳥たちは当初の予定どおり、トンプソンの研究所から毎日のようにアクセスが行われていたネットワーク先を突き止めることに成功。この仮想空間と呼ばれるネットワークの内部には、悪魔たちが作り上げた独自の世界が存在している。アクセスすれば内部に入り込めるが、生きて帰れる保証はどこにもない。飛鳥たちは意を決して、仮想空間に入り込んだ……。

◀▼悪魔たちの出現、モレクにさらわれた聡の行方、そしてトンプソンの研究内容。これらのことに、仮想空間は関係しているのかどうか、飛鳥たちは実際に入り込んで真相を確かめてみることにした。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上に新たに増えた施設】

ステージ4をクリアしたあとに、再び新宿にカーソルを合わせると、ネットという施設が出現している。このネットに入ると、ステージ5が始まってしまうので注意。目黒の弥勒邸に入れるようになっているが、戻る必要はないだろう。ほかに新設された施設は、一つもない。

マップ上の施設

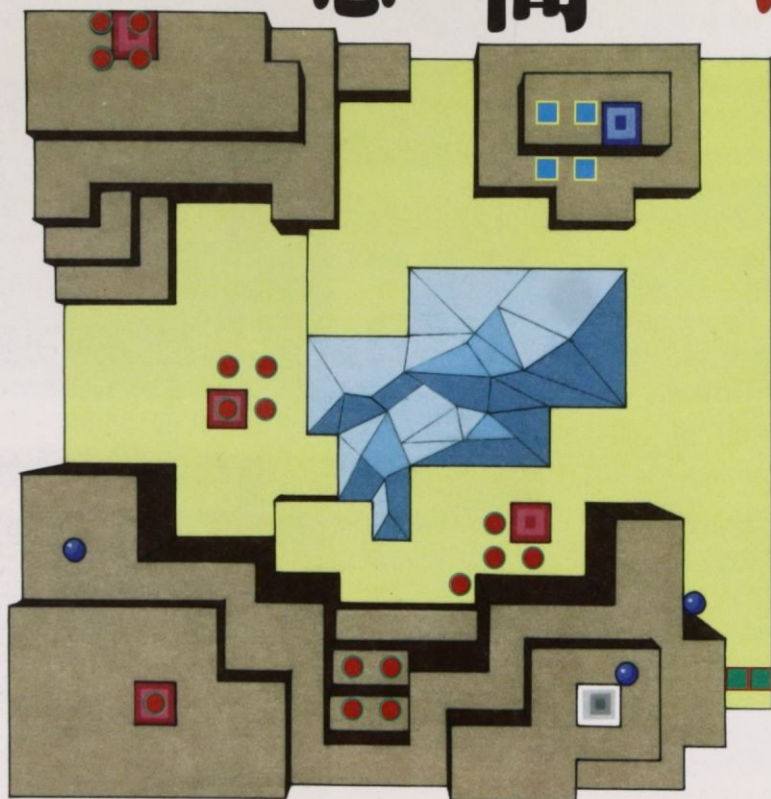
①目黒……………………………………弥勒邸
②渋谷…………………………………ショップ
③新宿…………………………ショップ・ネット
④有明…………ショップ・トンプソンの研究所

次のステージに向かう前に……

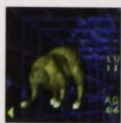
新たに増えたショップはないが、渋谷か有明のショップで傷薬などの補充をしておくといい。契約しておきたい仲魔は、やはり悪霊インプ。残念ながら、新たに仲間に加わった麗華と契約を交わせる仲魔はいない。次のステージ5をクリアして、リミックスを行えるようになれば、地母神、女神、鬼女などといった仲魔を作り出し、契約を交わすことができるだろう。

◀ステージ5の難易度は、これまでのステージと比べると格段に高い。レベルが低い仲間は、出撃させないほうが無難だ。

STAGE5: 仮想空間シェオール

勝利条件 ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

マステマ

地上▶6	HP▶62	MP▶37
AP▶26	DP▶13	MD▶12

聖獣ヒルデスヴィーニ

地上▶5	HP▶38	MP▶0
AP▶17	DP▶9	MD▶9

夜魔コウジン

地上▶6	HP▶20	MP▶14
AP▶12	DP▶7	MD▶8

妖精ジャックフロスト

地上▶6	HP▶30	MP▶21
AP▶17	DP▶7	MD▶9

鬼女メディア

大空▶6	HP▶23	MP▶20
AP▶15	DP▶9	MD▶8

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

中立ユニットに遅れをとるな!!

ステージマップの左下に配置される、2体の中立ユニット。この中立ユニットたちは、味方ユニットのことなど意に介さずに、ボスのマステマ目指して突き進む。中立ユニットたちがマステマを倒すまえに、ほかの敵キャラを全滅させつつ、宝箱を一つ残らず回収できるかどうかが、ステージ5の課題だ。

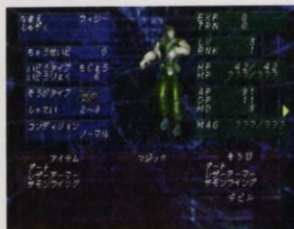
戦闘を開始したら、味方ユニットを二手に分け、上と左の2方向に進ませる。上に移動させたグループは、宝箱の回収と敵ユニットを倒すことに専念。左に移動させたグループは、中立ユニットたちの護衛班、そして宝箱の回収班といった具合に、さらに二手に分けるといいだろう。

▲中立キャラたちを手助けしてあげないと、残りHPが0になり、ゲームオーバーになってしまう。ディアや傷薬を使い、HPを回復させることはできない。

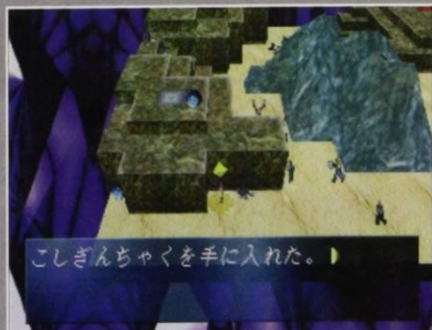
グループ編成時の味方ユニットの振り分けかた

左に移動させる味方ユニットは、最低でも3人1組にする。中立ユニットたちと合流後、能力値が低い味方ユニットは、宝箱回収班にしよう。ほかの味方ユニットは、中立ユニットたちと行動をともにすること。

上に移動させるのは飛鳥と麗華、あとは能力値が高い味方ユニット、以上3人ぐらいが望ましい。チャーリーはかばうヒマがないので、左に進ませよう。

◀中立ユニットたちはAPが高いので、能力値が低い味方ユニットでも援護できる。

▶仲魔にできる敵ユニットは、上に進ませた味方ユニットたちなら一通り戦える。飛鳥を上に進ませる、最大の理由だ。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

すでに解説したとおり、中立ユニットたちがマステマを倒すまでという時間制限のなか、急いで宝箱を回収しなくてはいけない。念のため、戦闘開始時にセーブしたデータは、宝箱の回収に失敗したときの再スタート用として温存しておくこと。このステージ5で入手できるアイテムは、STRインセンスやカプセル1などの貴重品ばかり。何度か失敗してでも、一つ残らず回収するだけの価値はあるだろう。

▲腰巾着は、羽衣の1ランク上の防具だ。そのままでも防御力は高いが、種族が龍神の仲魔を封印させることにより、ラッキーマフラーという防具に変化する。

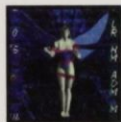
入手 [GET]

【ステージ5で仲魔にできる悪魔たち】

ボスのマステマと悪霊コウジン以外の敵ユニットは、このステージ5で初登場となる悪魔たちだ。交渉しだいで仲魔にできるので、1体ずつ手に入れること。特に、妖精ジャックフロストと鬼女メデイアの2体は、クリア直後に契約を交わせるので必ず仲魔にしたい。聖獣ヒルデスヴィーニは、ステージ6aで再登場するので、そこで仲魔にするのもいい。ステージマップの右上にある回復ポイントは、敵ユニットたちが占拠している。中立ユニットたちが近づいてこないので、敵ユニットを仲魔にする際のおすすめポイントだ。

妖精ジャックフロスト

◀妖精ピクシーより1ランク上の悪魔だ。HP回復魔法のディアと、攻撃魔法のブフを使えるので、ぜひ契約したい。

鬼女メデイア

◀麗華に契約を交わさせるか、リミックスのときに使うようにしたい。

聖獣ヒルデスヴィーニ

◀仲魔にしても契約できるサマナーがいないが、リミックスに役立たせよう。

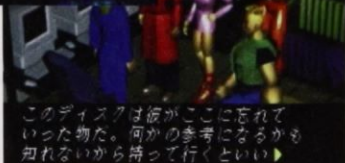
合体 [UNITE]

【出撃と契約におすすめの仲魔たち】

ステージ4で仲間に加わる女神コンダクター、麗華と契約を交わせる仲魔は1体もいない。ひとまず契約はあきらめて、戦闘に出撃させよう。チャーリーと契約させる仲魔は、いつものように妖精ピクシーにしておく。ユニット化して出撃させる仲魔も同様で、ステージ4と同じくアザエルだけにすることだ。

ステージ5をクリアして、システムディスク1を手に入れると、ついにリミックスを行えるようになる。とりあえず、下記のおすすめリミックス例を試してみるといいだろう。

◀麗華と契約を交わせる鬼女メディアは、ステージ5に出現する。

▶本郷にあるT大学で、沢木からシステムディスク1を渡される。

妖精ジャックフロスト＋聖獣ヒルデスヴィーニ＝女神アフロディテ(LV11)
魔獣タンキ＋妖精ジャックフロスト＋妖精ジャックフロスト＝地霊ミーミル(LV13)

レベルに応じて変化する経験値

戦闘の際に得られる経験値には、お互いのレベルの数値が大きく影響してくる。例えば、味方ユニットのレベルが敵ユニットのレベルより低い場合は、大量に経験値を得ることができるはず。しかし、味方ユニットのレベルが敵ユニットのレベルより高い場合、わずかな経験値しか得られないのだ。

◀レベルが低い味方ユニットを戦わせたほうが、平均的にレベルを上げることになり、結果的に得をすることになる。

【リミックスステーションの秘密……】

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

仮想空間「シェオール」は、マステマを倒すと同時に崩壊する。結局、聡の行方に関しての情報は得られなかった飛鳥たちは、仮想空間のなかで出会った謎の人物、沢木を訪ねるために本郷にあるT大学に向かう。

これまでの経緯を説明した飛鳥たちは、沢木から1枚のフロッピーディスクを渡される。T大学をあとにした飛鳥たちは、有明のトンプソンの研究所に戻り、フロッピーディスクの中身を調べてみることにした。ウィリーやマリアと合流するのは、それからでも遅くない……。

◀▼仮想空間から脱出できたら、本郷にある「?」に入ろう。沢木から渡されるシステムディスク1は、トンプソンの研究所に入ると自動的に使用できる。ついに、仲魔たちを合成できる、リミックスを行えるように!!

【全体マップ上に新たに増えた施設】

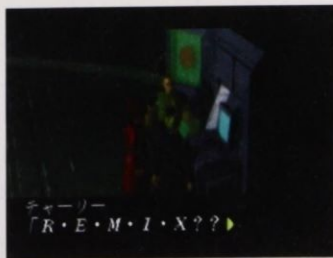
施設紹介 [FACILITIES]

リミックスを行えるようになると、品川から川崎方面、中野からは東京郊外方面に進めるようになり、本郷に戻れなくなる。品川と川崎にあるマグショップ、荻窪と横浜にあるショップの4ヵ所は、一度は訪れるようにしたい。

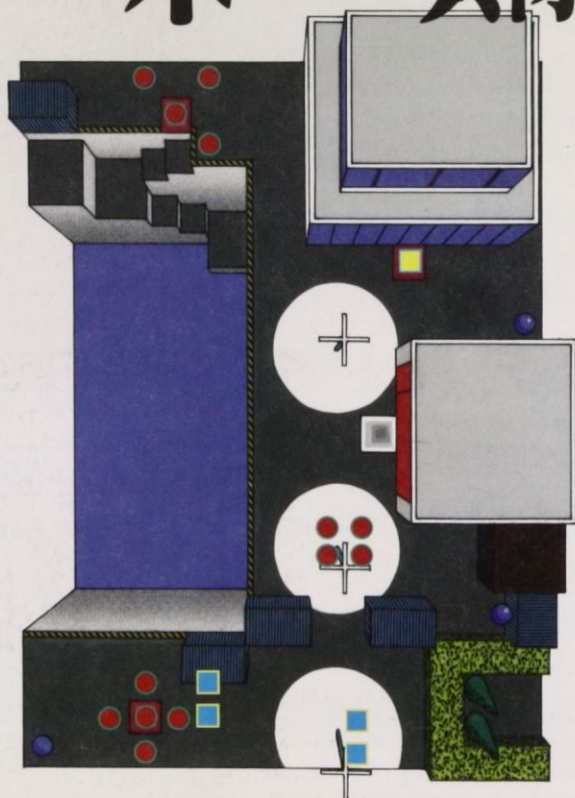
マップ上の施設

①渋谷……………………………ショップ
②新宿……………………………ショップ
③有明……………………ショップ・リミックス
④品川………いどう(川崎方面)・ショップ(マグ)
⑤中野…………………いどう(東京郊外方面)

次のステージに向かう前に……

リミックスを行えるようになると、分岐ポイントが発生。横須賀(ステージ6a)に進むと魔獣サマナーのウィリー、立川(ステージ6b)に進むと天使コンダクターのソロモンが仲間に加わる。2人ともプレイすることはできないので、仲間に入れたいコンダクターに応じて決めるしかない。ユニットとしての能力はウィリー、コンダクターとしての能力はソロモンが高いが!?

◀念願のリミックスができるようになる。ステージ6に進むまえに、強い仲魔を作ったり、武器に仲魔を封印するといい。

STAGE6a: 米軍海兵隊基地

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

ユルング

地上▶6	HP▶73	MP▶0
AP▶33	DP▶14	MD▶6

邪龍コカトライス

地上▶4	HP▶32	MP▶0
AP▶19	DP▶12	MD▶8

妖鬼モムノフ

地上▶6	HP▶73	MP▶0
AP▶20	DP▶14	MD▶6

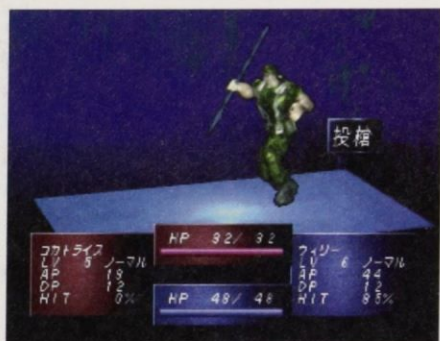
聖獣ヒルデスヴィーニ

地上▶5	HP▶38	MP▶0
AP▶17	DP▶9	MD▶8

◀攻撃力が抜きんでて高いユルング。回復アイテムは必須だろう。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

ウィリー&マリアを助け出せ！

ステージが始まると同時に、仮想空間シェオールで出会ったウィリーとマリアが仲間になる。戦闘に参加するユニットが増えるのは心強い限りだが、いかんせん配置された場所がコカトライスのすぐ近く。まずは、すべてのユニットを加勢に向かわせよう。幸い、ウィリーは投げ槍を、マリアは銃を装備しているので、離れた場所から攻撃が可能。これにチャーリーを加えた3人でダメージを与えておき、HPが少なくなったところを飛鳥、慶太でトドメを刺せば無駄なダメージを受けなくて済む。コンテナの先にいるモムノフに背後を取られてしまわないよう、ムハマドは回復ポイントに待機させておこう。

▲ここで仲間になるウィリーとマリアは離れた場所から攻撃が可能。隣接されると反撃できないので、敵から遠ざけた位置に配置するよう心掛けておこう。

ユルングと戦う前に……

一番奥の回復ポイントには、レベル10のユルングと、聖獣ヒルデスヴィーニ、妖鬼モムノフが待ち受けている。行き着くまでの通路が狭く、近づくまでは動かないので、きちんと味方の態勢を整えてから向かわせよう。ただし、モムノフ、ヒルデスヴィーニは仲魔にできる貴重なユニット。飛鳥や麗華でトドメを刺し、味方に引き込んだほうがよいだろう。

◀ユルングはHPが非常に高いうえに、攻撃魔法も使ってくるかなりやっかいな敵だ。

▶ヒルデスヴィーニやモムノフは仲魔になる。ジョーカーでトドメを刺してしまわないよう十分に注意しておこう。

すべてのアイテムを入手するには？

このステージでは3つのアイテムを入手できる。なかでも、宝石ガーネット、インテリジェンスが1アップするINTインセンスは絶対に逃さないようにしたい。まず、ウィリー&マリアを救出しながらマップ左下にあるアイテムを入手。その後、モムノフと戦っている最中に別動隊として右側にある2つのアイテムを取りに向かわせるのがベスト。移動力の高いジョーカーにアイテム回収をさせるとよいだろう。

▲INTインセンスとガーネットはなにがなんでも入手しておきたいアイテム。移動力の高いジョーカーを使って、すばやく回収へ向かわせよう。

入手 [GET]

【ステージ6aで仲魔にできる悪魔たち】

ステージ6aでは、3体の敵を仲魔にすることができる。まず、邪龍コカトライスだが、HPが少なく移動範囲も4とかなり狭い。別に無理して仲魔にしなくてもいいが、リミックス要員として取っておくのもよいだろう。妖鬼モムノフは、HP、APが高いので戦闘用ユニットとしてかなり役立つ。交渉では自分の身分を素直に明かし、要求してきたものを差し出せば結構すんなりと仲魔になってくれる。聖獣ヒルデスヴィーニはステージ5にも登場しているので、ここで仲魔にしなくてもよいと思うかもしれない。しかし、リミックスを使って強力なユニットを作り出したいと思っているのなら、味方に引き込んでおきたい。麗華でトドメを刺せば、かなりの確率で交渉をすることが可能だ。

妖鬼モムノフ

◀HPとAPが高いので戦闘要員としてはもってこい。多少無茶な要求をされても、飲んでしまったほうがよい。

邪龍コカトライス

◀あまり戦力としては期待できないが、後々を考えるとリミックス要員として仲魔にしておいたほうが得策である。

合体 [UNION]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

まず契約する悪魔だが、チャーリーにジャックフロストと契約させるのがオススメ。ディアの魔法を備え付けておけば、ピンチでもすぐに回復ができるので戦闘がかなり楽になってくる。さらにどんどん魔法を使っていけば、忠誠度もアップするので一石二鳥だ。ステージ4で登場するアンカロクとタンキをリミックスさせると、レベル9のバジリスクになる。忠誠度が低いのでユニット化できないが、攻撃力はかなりのものがあるだけに、早めに合体させておくのもよいだろう。

◀チャーリーにジャックフロストと契約させれば回復魔法が使える。

▶バジリスクは忠誠度が低いので、戦闘に参加させられない。残念。

妖精ジャックフロスト＋魔獣タンキ＝鬼神キイチホウゲン（LV10）
堕天使アンカロク＋魔獣タンキ＝邪龍バジリスク（LV9）

コンダクター [CONDUCTOR]

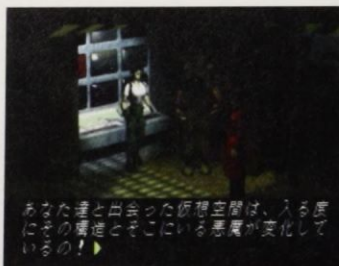
【新たに仲間になったコンダクターたち】

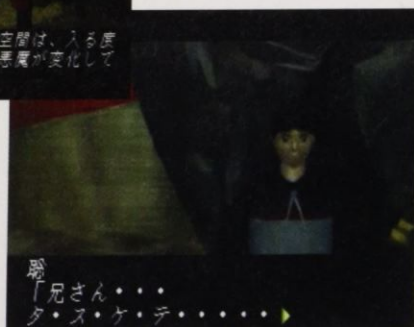
ここで仲間になるウィリーとマリア。2人とも米国軍の兵士として戦闘に参加しており、戦闘ではかなりの活躍を見せてくれる。なかでもウィリーは、聖獣、魔獣、霊鳥と契約が可能なので、最後までメンバーから外せない存在となってくるだろう。きちんとレベルアップさせておくように心掛けておきたい。

◀ウィリーは遠距離攻撃ができて、さらに悪魔との契約も可能なキャラクター。しっかりとレベルを上げておきたい1人だ。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【新たに増えた仲間とともに】

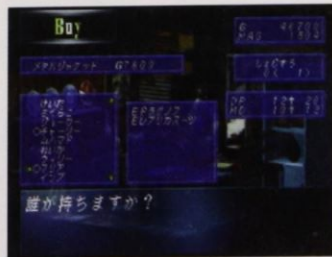
ウィリーやマリアとともに、ようやく敵を全滅することができた飛鳥たち。しかし、マリアから予想だにしていなかった事実を告げられる。実は、以前に新宿で潜り込んだ仮想空間は入るたびに構造と悪魔が変化していたのだ。世界が転生していくかのごとく変化を見せる仮想空間。どうやら、聡を見つけ出すためにはもう一度アクセスしてみる必要がありそうだ。再び新宿に戻り、すぐさまアクセスを開始した飛鳥たち。その先で目にしたものは……。

◀▼戦闘後、マリアから仮想空間についての情報が説明される。どうやら、仮想空間は構造や出現する悪魔がどんどん変化しているようだ。聡を救い出すために再びアクセスをしに向かう飛鳥たち。そこで見たものは。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップに新たに増えた施設】

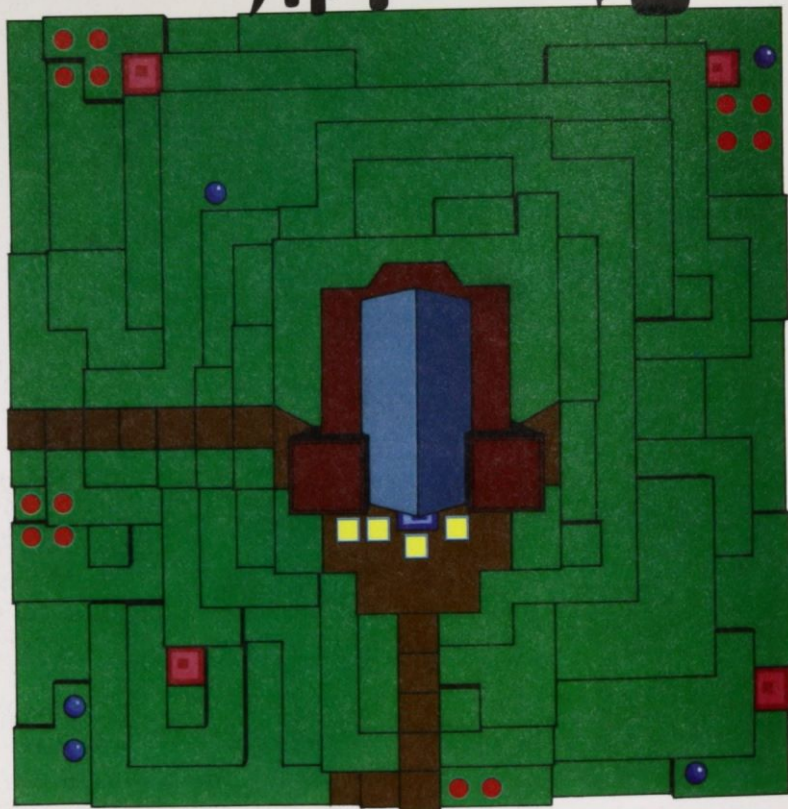
マップ上の施設

①	横須賀	⑤	有明	⑨	荻窪
②	横浜	⑥	品川	⑩	吉祥寺
③	川崎	⑦	渋谷	⑪	立川
④	中野	⑧	新宿	⑫	相模原

次のステージに向かう前に……

まず最初に行わなければならないのが、新たに仲間になったキャラクターの装備を整えること。武器や防具を整えるのも重要だが、ウィリーとマリアは直接攻撃を受けても反撃できないことを考えて、傷薬も用意するとよいだろう。また、リミックスステーションで新たに仲魔を作っておくことも必要。コンダクターできるものがいたらすぐに契約してしまおう。

◀防具にはなるべくお金をかけたほうがよい。また、リミックスステーションにて仲魔を合体するのも忘れないように。

STAGE6b: 立川米軍基地跡地

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

魔獣テキロ

地上▶7	HP▶45	MP▶?
AP▶24	DP▶11	MD▶6

天使エンジェル

大空▶6	HP▶30	MP▶?
AP▶16	DP▶8	MD▶11

女神アメノウズメ

大空▶6	HP▶30	MP▶?
AP▶16	DP▶7	MD▶12

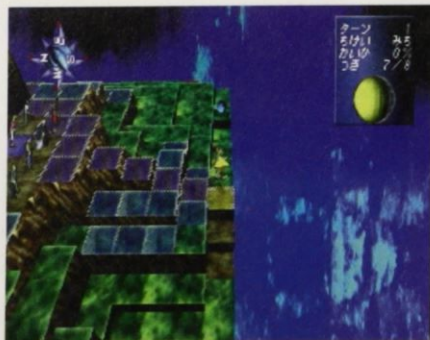
妖精ジャックフロスト

地上▶6	HP▶30	MP▶?
AP▶17	DP▶7	MD▶9

◀『女神転生』ファンなら、ジャックフロストはゲットだ。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

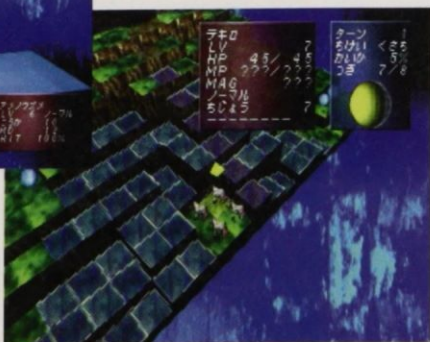
ヘタに動かないほうが……

グルリと周囲をモンスターに囲まれており、どこから攻撃したらよいか迷ってしまうだろう。とりあえず目の前にいるアメノウズメから倒そう……などど思ってはイケナイ。なぜなら、背後からテキロに襲われてしまうからだ。ベストなのは何もせずじっとしていること。桜子やチャーリーといった直接攻撃に弱いキャラクターを守るような配置にしておき、近づいてくる敵を迎撃したほうが無駄なダメージを受けずにすむ。慶太や飛鳥が集中的に狙われてしまったら、回復ポイントにすぐさま戻せば心配はいらない。まずは、相手の動きを見ながらじっくりと態勢を整えて戦うようにしよう。

▲前方にいるアメノウズメを倒そうと進軍すると、背後からテキロに襲われてしまう。じっとしていたほうが、有利に戦いを進めることが可能なのだ。

移動距離を考えて配置を！

アメノウズメとテキロの猛攻撃を凌いだら、次は教会の後方で左右にいるジャックフロストとエンジェルとの戦いとなる。前者はブフを、後者はザンの魔法を使ってくるので、うかつに近づくと何もできないままあっという間に大ダメージを受けてしまう。こうならないためにも、相手の移動力を計算し、必ず先制攻撃ができるような場所に配置するようにしよう。

◀何も考えずに近づいていくと、敵の魔法攻撃によって大ダメージを受けてしまう。

▶敵の移動力をちゃんと計算しておき、必ず先制攻撃できるような場所に配置しておこう。これなら楽に勝てるハズだ。

ステージマップ内のアイテムを一つ残らず回収するには？

このステージには6つのアイテムが用意されている。それぞれが離れた場所にあるので、後回しにして、敵を全滅させてしまうと入手できなくなってしまうこともある。そのためにも、戦況が有利に傾き始めたら移動力の高いユニットをすぐにでもアイテム回収に向かわせよう。移動力の高いユニットを送り込むのは当然だが、万が一のことを考えて回復アイテムを持たせておいたほうがいいだろう。

▲アイテムの場所がちらばっているので、早めに入手しておかないとクリアしてしまうことも。そうならないよう注意が必要だ。

入手 [GET]

【ステージ6bで仲魔にできる悪魔たち】

このステージに登場する悪魔たちは、すべて仲魔にすることが可能。もし、仲魔の数が少ないと思ったら、どんどん交渉して味方に引き込むようにしよう。なかでも、天使エンジェルは初登場の種族。能力はそれほど高くはないが、ディアの魔法を使えるので絶対に仲魔にしておきたい。トドメをソロモンが刺せばほぼ確実に会話が発生するので、これをうまく利用しよう。また、テキロは移動力7とかなり能力が高いのでアイテムを回収させるユニットとしてかなり重宝する。会話を発生させやすいのは麗華だが、防御力やHPが低いことを考えれば無理は禁物。チャーリーやマリアなどでダメージを与えてから、最後を麗華で倒すようにしよう。ジャックフロストは無理にここで仲魔にしなくてもよい。

天使エンジェル

◀初登場の種族だけに、なにが何でも仲魔にしておきたいところ。ソロモンでトドメを刺せばかなりの確率で会話が発生。

魔獣テキロ

◀移動力が7もあるので、アイテム回収にはもってこい。遠距離攻撃でダメージを与え、最後は麗華でトドメを刺そう。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

まずオススメの契約だが、麗華には堕天使アンカロク、チャーリーにはジャックフロストがいい。なぜなら、このパターンなら回復魔法ディアを使えるからだ。敵に囲まれた配置だけに、いざという時にきっと役立ってくれるハズだ。また、出撃ユニットでオススメなのは夜魔グレムリン。魔獣タンキと地霊ブラウニーとのリミックスでできる悪魔だが、最初から忠誠度が50以上あり、さらにブフとジオの2つの魔法も使える。HPが55とそこそこ高いのも魅力的だ。

◀ジャックフロストと契約すれば回復魔法ディアを使える。

▶グレムリンは忠誠度が高いので、すぐにユニット化が可能である。

魔獣タンキ＋地霊ブラウニー＝夜魔グレムリン（LV９）

コンダクター [CONDUCTOR]

【ソロモンを取るかウィリーを取るか?】

このステージで仲間になるソロモンとステージ６aで仲間になるウィリー。どちらか１人しか仲間にできないので、どっちにするか非常に頭を悩ませるところ。ただ、ソロモンの契約可能な悪魔がセラフ、天使、堕天使と強力な魔法を使える悪魔ということを考えれば、こっちのほうがお得といえるだろう。

◀ソロモンはあまり攻撃力が高くないので戦闘には向いていない。しかし、契約した後の魔法は強力なものばかりだ。

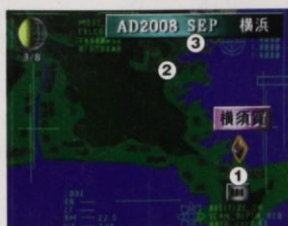
シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【戦いの果てに……】

ソロモンとマリアの手助けによって、教会を襲った悪魔たちを迎撃することに成功した飛鳥たち。しかし、喜んでばかりもいられない。どうやら、仮想空間はどんどん変化しており、そのうちの1つに聡がつれ去られてしまっていたらしいのだ。急いで新宿へと戻り再び仮想空間へと向かう飛鳥たち。もちろん、以前とは敵や構造がまったく違っているのは承知している。しかし、どんなことがあっても聡だけは救い出さなくてはならないのだ。再び訪れた仮想空間で待ち受けていたのは……？

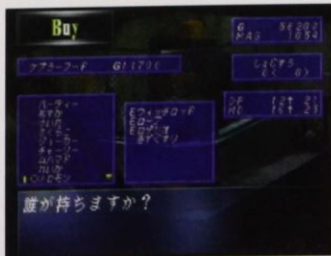
◀▼牧師のソロモンが仲間になったのはかなり心強い。あまりHPは高くなく戦闘には向いていないが、悪魔と契約することで強力な魔法を使えるのは嬉しい限り。魔力が高いのも大きな魅力といえよう。

施設紹介 [FACILITIES]

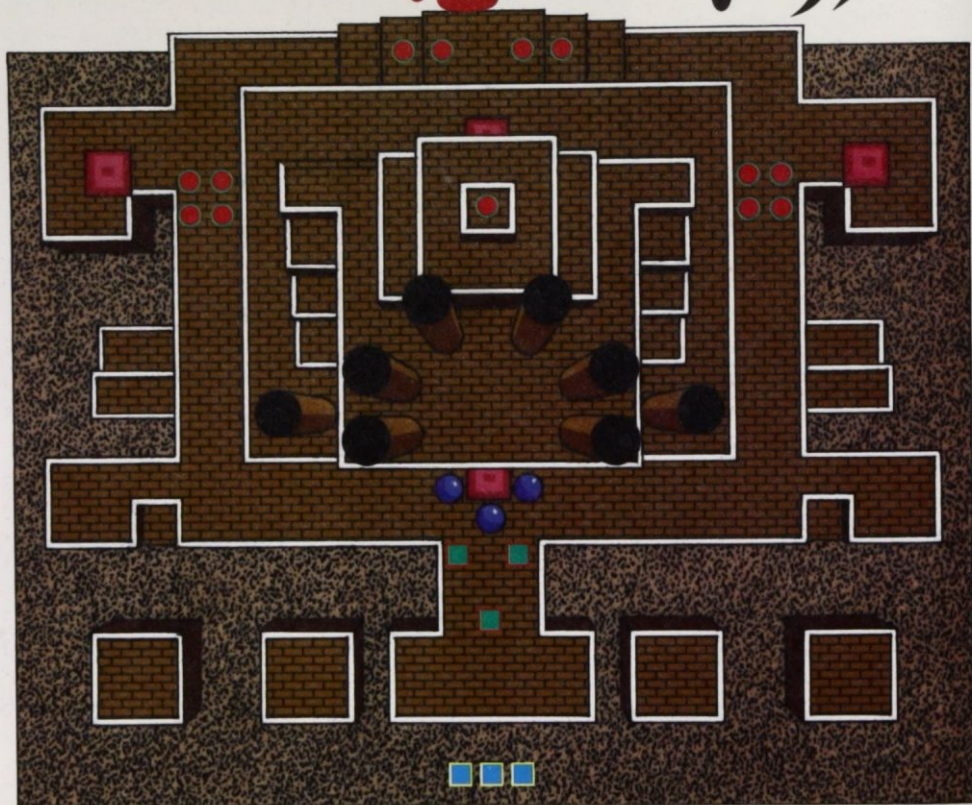
【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

①……横須賀	⑤……有明	⑨……荻窪
②……横浜	⑥……品川	⑩……吉祥寺
③……川崎	⑦……渋谷	⑪……立川
④……中野	⑧……新宿	⑫……相模原

次のステージへ向かう前に……

新宿へ向かう前に、必ずソロモンの契約を済ませておこう。ここのステージで仲魔になる天使エンジェルと契約をすれば、回復魔法ディアを使えるようになる。また、あまり攻撃力は高くないので武器よりも先に防具を整えたほうがよいだろう。また、リミックスステーションに立ち寄って、新たに増えた仲魔を合体させることも忘れないように。

◀ソロモンは武器よりも、まずは防具から揃えたほうがよい。攻撃力が低いので、無理に戦わせる必要はないのだ。

STAGE 7：仮想空間ドゥアト

勝利条件 ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

オシリス

地上▶6	HP▶95	MP▶?
AP▶35	DP▶17	MD▶13

堕天使レオナルド

地上▶5	HP▶62	MP▶?
AP▶31	DP▶14	MD▶9

邪龍バジリスク

地上▶5	HP▶62	MP▶?
AP▶31	DP▶14	MD▶13

▲このステージの敵はあなどれないものばかり。十分なレベルアップをしておこう。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

3人の助っ人とともに……

ステージがスタートすると同時に沢木、シスオペ、勘太郎の3人が助っ人として登場する。戦力が増えるのは嬉しい限りだが、いかんせんこの3人はプレイヤーが操作することができない。もちろん、戦闘不能になるとゲームオーバーになってしまうので十分に注意しよう。まず、最初は部隊を左右二手に分けておく。右側には飛鳥や慶太といった主力を、左側には移動力の高いジョーカーや遠距離攻撃が可能なチャーリーを送り込む。これなら左側に援軍が集まってくるので、戦力的にバランスが取れるハズだ。また、経験値を稼ぐ意味でもあまり助っ人には戦わせず、自分たちで戦ったほうがよいだろう。

▲助っ人が登場するのは嬉しいが、敵の動きに関係なく行動するので集中攻撃を食らいがち。自分たちがイニシアチブを取れるよう心掛けたい。

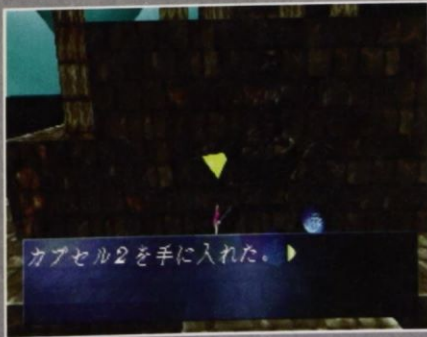
回復ポイントのワナ

オシリスの立っている場所の裏側にある回復ポイント。ボスとの戦いの前にちょっと回復、なんて思っていると痛い目に遭ってしまう。なぜなら、その回復ポイントはオシリスの魔法攻撃範囲の中だからだ。瀕死のキャラクターを回復させようと思って待機させていると、次のターンに魔法を食らってしまいゲームオーバーなんてことになりかねないので注意しよう。

◀この場所にある回復ポイントは、実はオシリスの魔法攻撃範囲内にある。

▶レオナルドが集まっていた場所の回復ポイントまで戻ったほうが安全。MPに余裕があるのなら魔法で回復するのも手。

すべてのアイテムを手に入れるには?

このステージで入手できるアイテムは、スタート直後に目の前にある3つだけ。これなら簡単に入手できるだろうと思っていると、とんでもないことになりかねない。なぜなら、助っ人の3人がアイテムの真ん中にある回復ポイントでHPを回復しようと戻ってきて、そのまま動かなくなってしまうことがあるからだ。戦力がダウンするのは非常につらいことだが、レオナルドを倒す前にアイテム回収へ向かわせよう。

▲助っ人がいなくなったスキを狙って、早めにアイテムを回収しておくこと。早くしないと助っ人が戻ってきてじっと待機してしまうので注意！

入手 [GET]

【ステージ7で仲魔にできる悪魔たち】

このステージでは、ボスのオシリス以外はすべて仲魔にできる。堕天使レオナルドはザンの魔法を使うことができ、邪龍バジリスクはHPが高いうえに、攻撃力もなかなかのもの。助っ人にトドメを刺されると仲魔にできなくなってしまうので、早めに自分たちで倒してしまおう。また、バジリスクはソロモンが、レオナルドはウィリーが会話を発生させやすい。どっちがパーティーに入っているかで、狙うべき悪魔も変わってくるだろう。とはいえ、他のキャラでも会話が発生しないわけではない。ターンが始まる前にセーブをしておき、何回でも根気よく戦っていれば必ずや交渉に応じてくれるはずだ。あとは、悪魔との駆け引きにさえ失敗しなければ、貴重な戦力となってパーティーを助けてくれるだろう。

邪龍バジリスク

◀攻撃力、HPの高さが何よりも魅力。ただし忠誠度はかなり低いので、リミックス用として仲魔に入れておこう。

堕天使レオナルド

◀ザンの魔法を使うことができる。HP、攻撃力はあまり高くはないので、やはりリミックス要員として仲魔にしよう。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

契約でオススメなのはステージ6とまったく一緒で、チャーリーにジャックフロスト、麗華にメディアの組み合わせ。あとは、仲間になったキャラがソロモンなら、天使エンジェルと契約すればなんら問題はない。次に出撃させるユニットだが、ここでは3人の助っ人が登場するのでそれほど必要ではないだろう。戦いには参加できないが、あとで仲間になるキャラのことを考えて、女神アメノウズメと妖精ジャックランタンの組み合わせでできる妖鬼コズキを作っておくとよい。

◀ソロモンが仲間にいるのなら、エンジェルと契約させよう。

▶助っ人が3人も登場するので別に無理して出撃させなくてもよい。

天使エンジェル＋聖獣ヒルデスヴィーニ＝妖精ジャックランタン（LV12）
女神アメノウズメ＋妖精ジャックランタン＝妖鬼コズキ（LV13）

コンダクター [CONDUCTOR]

【助っ人3人の実力は？】

沢木、勘太郎、シスオベの助っ人3人衆。果たして実力はどれくらいあるのか気になるところ。どうやら、シスオベは果敢に敵陣へ向かっていくが返り討ちに遭い、逆に勘太郎は移動力が低いが、与えるダメージはかなりのものがあることが判明した。

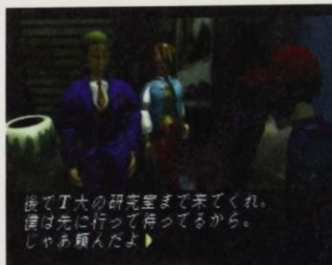
◀助っ人3人衆は、なかなか思いどおりに行動してくれない。しかも、シスオベはすぐ返り討ちに遭ってしまう可能性が高い。

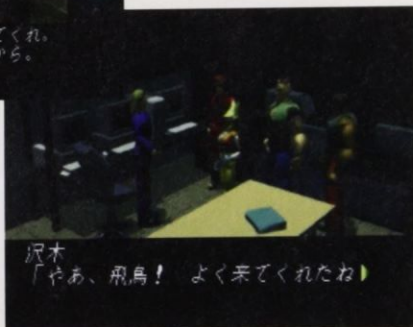
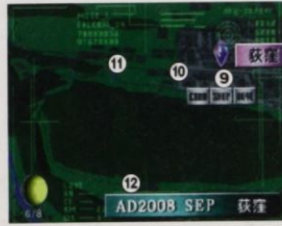
シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【沢木との出会い】

またも聡を救出できなかった飛鳥たち。しかし、その仮想空間で出会った3人がいるところへ向かうと、沢木という人間から新しい情報を入手する。どうやら今回の事件はアステカで発見されたクリスタルの像と深く関係しているらしい。沢木はもっと詳しく調べるためにムハマドを預からせてほしいと頼んでくる。OKしたあと、渋谷に戻ると今度はシスオペが会社をクビになり、さらに戻ってこないという。仮想空間のことについて聞きたいことのあった飛鳥は勘太郎と一緒にシスオペのもとへ向かうことにする。

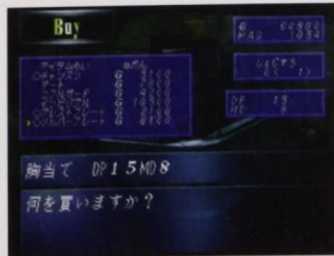
後でT大の研究室まで来てくれ。
僕は先に行って待ってるから。
じゃあ頼んだよ

沢木
「やあ、飛鳥！ よく来てくれたね

◀▼渋谷に行くと、仮想空間で出会った3人が待ち受けていた。ここで、沢木から頼みごとがあるのでT大の研究室まで来てほしいと頼まれ、向かうこととなる。そこで、知らされる新たな情報とは……。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

①	横須賀	⑤	有明	⑨	荻窪
②	横浜	⑥	品川	⑩	吉祥寺
③	川崎	⑦	渋谷	⑪	立川
④	中野	⑧	新宿	⑫	相模原

次のステージに向かう前に……

ステージ7をクリアすると、荻窪と横浜で新たな防具を購入できるようになる。次のステージは連続で戦闘が行われることを考えれば、しっかりと装備を整えておくことが何よりも重要となってくるだろう。また、沢木が新しいリミックスステーションのデータがもう少しで手に入るというが、これはまだあとのこと。とりあえずは今までと同じことしかできないのである。

◀荻窪と横浜で新しく防具が追加されている。勘太郎の装備を整えるついでに、傷薬も購入しておくとよいだろう。

STAGE8: 川崎

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

TTC-18式

地上▶5	HP▶105	MP▶?
AP▶51	DP▶28	MD▶7

自衛隊二佐

地上▶6	HP▶60	MP▶?
AP▶28	DP▶13	MD▶7

サイボーグ1

地上▶5	HP▶60	MP▶?
AP▶27	DP▶14	MD▶7

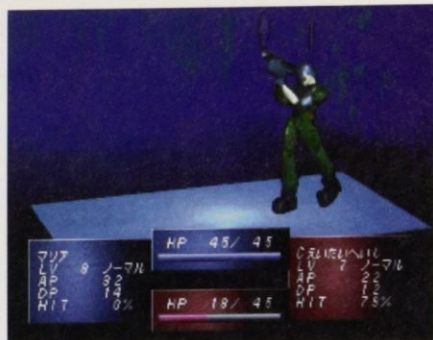
自衛隊兵士

地上▶6	HP▶45	MP▶?
AP▶22	DP▶12	MD▶6

◀人間相手のこのステージ。でも強さは悪魔以上。心してかかれ。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

まずは右の敵から倒せ！

沢木とのイベントで主力の一角を担っていたムハマドが抜けてしまうが、代わりに入る勘太郎はＨＰが高く攻撃力もあるのでそれほど戦力的にはダウンしない。今までムハマドの行ってきた役目は十分に果たしてくれるだろう。まず、先に狙うべきは右側にいるサイボーグと自衛隊兵士。特にサイボーグはかなりＨＰが高いので、防御力の低い麗華や桜子を前線に配置しないよう十分に注意したい。回復ポイント周辺にユニットを配置し、少しでもダメージを受けたら回復するように心がけておこう。チャーリーやウィリー、マリアの遠距離攻撃で先制し、トドメを飛鳥や慶太にまかせるのがベストか。

▲自衛隊兵士はバズーカを使って攻撃してくるので、早めに倒したい。ムハマドの代わりは勘太郎が務めてくれるのでそれほど問題はないだろう。

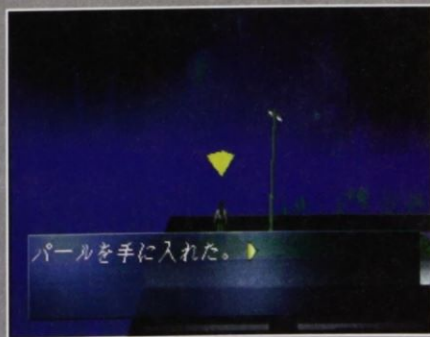
TTC-18式は全員で攻撃を！

このステージの最大の敵は、なんといっても最新兵器のＴＴC-18式。ＡＰが51もあり、ＨＰも100を超えているので、簡単に倒すことはできない。１対１の勝負ではあまりにも分が悪いので、ここは全員の力を結集して戦おう。ディアの魔法を使えるユニットを守るような形で進んでいき、回復しながら攻撃を繰り返していけば勝機はおのずと見えてくるハズだ。

◀このステージ最強の敵、ＴＴC-18式。ＨＰと攻撃力が驚くほど高いのが特徴。

▶回復魔法を使えるユニットを守るような形で進んでいく。攻撃はなるべく集中して、短い時間で倒すようにしよう。

アイテムをすべて回収するには？

このステージで入手できるアイテムは、素早さが１ポイントアップするＡＧインセンス、宝石のパール、そして500ＭＧの3種類。なかでも入手しにくいのがマップ左奥にあるパールだろう。なぜなら、ＴＴC-18式との戦いは総力戦となるだけに、アイテム回収にまでユニットを回せないのが現状だからだ。敵が回復に向かったり、数が少なくなったりしたときなどの隙に移動力の高いユニットを送り込もう。

▲左奥にあるパールを入手するのが非常に困難。隙ができるまでじっと我慢をし、チャンスと思ったら一気に移動力の高いユニットで回収しにいこう。

入手 [GET]

【自衛隊二佐をあなどるな！】

スタート直後に右側にいる自衛隊兵士とサイボーグ軍団を倒し、その後ＴＴＣ-18式らと戦闘を交えると、最後に戦うのはマップ右奥に陣取っている自衛隊二佐が率いる軍団となる。彼らはＴＴＣ-18式に比べＨＰと攻撃力が低いので、楽に勝てると思うかもしれない。しかし、銃を使って離れた場所から攻撃をしてくるのでかなりてこずってしまうだろう。遠隔攻撃で先制を加えてから、直接攻撃で一気に潰すといったセオリーが通用しないだけに、いかに集中して攻撃できるかが大きなポイントとなる。そのためにも、まずはＴＴＣ-18式を倒した後すぐに戦闘に向かうのではなく、ＨＰを完全に回復してから向かうよう心がけておこう。特に慶太や飛鳥は多少のダメージを受けていても、大丈夫と思ってそのまま侵攻しがちである。しかし、集中攻撃を受けてしまうとあっという間に瀕死の状況に追い込まれてしまうだけに、十分に注意が必要だろう。また、ＨＰの低いキャラも狙われやすいだけに、あまり前線へ配置しないようにしておきたい。マップ右奥にある回復ポイントさえ奪ってしまえば、戦いはグッと楽になってくるだろう。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

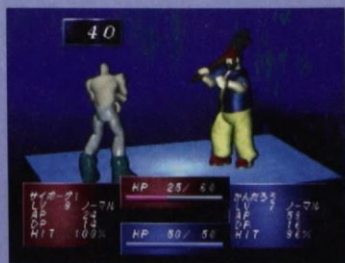
このステージで登場する敵はすべて、仲魔にすることが不可能。さらに攻撃力やＨＰも高いだけに苦戦は必死である。それだけにどんな悪魔と契約するかが大きなポイントとなるだろう。一番のオススメは、回復魔法を使える悪魔。チャーリーなら妖精ピクシー、麗華は鬼女メディア、ソロモンは天使エンジェルといった具合。これなら、回復ポイントまで戻らなくても回復が可能になる。出撃させる仲魔は、ＨＰは低いが移動力が7と非常に高いテキロがオススメだ。

◀回復魔法を使えるキャラクターは多ければ多いほどよい。

▶移動力の高いテキロを出撃させて、アイテム回収へ向かわせよう。

天使エンジェル＋聖獣ヒルデスヴィーニ＝妖精ジャックランタン（LV12）

恐るべき勘太郎の攻撃力

このステージで正式に仲間となる勘太郎。その攻撃力はかなりのものがある。移動力が低いのが多少難点ではあるが、前線を守るのに最適なキャラクターであろう。また、契約可能な悪魔が龍神、龍王、邪龍と強力な敵ばかり。慶太とのコンビでどんどん敵をなぎ倒していこう。

◀ケンカが三度の食事より好きだと豪語する勘太郎。もちろん、その攻撃力はパーティーの中でも一、二を争うほど高い。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

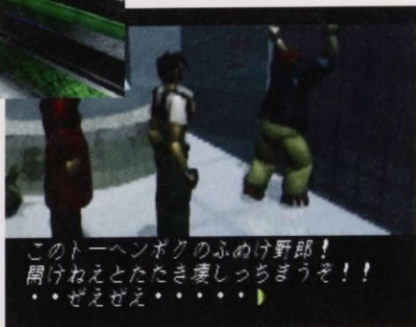
【なぜ国家に狙われるのか？】

シスオペの働いている会社へ向かう途中、待ち受けていたのはなんと自衛隊であった。飛鳥たちの行動をよく思っていない人物のさしがねであることは間違いない。幸い、勘太郎の協力もあってどうにか勝利を収めることに成功した飛鳥たち。しかし、こうなると帰ってこないシスオペが心配になってくる。急いで会社へ向かったところ、入り口は完全に閉ざされていた。勘太郎が叫んでも何の返答もない。入り口にあるセキュリティ装置をマリアが解除し、中へ進入していくと……。

自衛隊隊長
「弥勒　飛鳥！君達のまわりは
我々が封鎖した。

このトーヘンボクのふぬけ野郎！
開けねえとたたき壊しっちまうぞ！！
・・ぜえぜえ・・・・・

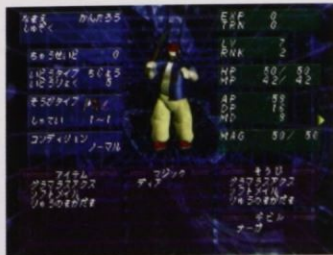
◀▼なぜ自衛隊なんかが、飛鳥たちを狙っているのだろうか？　謎はどんどん大きくなっていくばかりだ。ようやくたどり着いた会社もなにやら怪しい雰囲気。果たして、シスオペは無事でいるのだろうか。

施設紹介 [FACILITIES]

【マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

①	横須賀	⑤	有明	⑨	荻窪
②	横浜	⑥	品川	⑩	吉祥寺
③	川崎	⑦	渋谷	⑪	立川
④	中野	⑧	新宿	⑫	相模原

次のステージに向かう前に……

もしも仲魔に龍神、龍王、邪龍のどれかがいるのなら、勘太郎に契約させてしまおう。なかでも龍王ナーガは回復魔法ディアを使えるのでかなりオススメ。今後は前線をずっと守り続ける役目が多くなってくるだけに、自分で回復できるようになっておくのがベストだろう。また、回復アイテムはパーティーアイテムとして多めに保管しておいたほうがよい。

◀勘太郎とナーガを契約させれば、回復魔法が使えるようになる。いざというときには必ず役立ってくれるハズだ。

STAGE9: ネットシステム社

勝利条件 ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

エージェント

地上▶6	HP▶100	MP▶?
AP▶43	DP▶17	MD▶13

サイボーグ1

地上▶6	HP▶60	MP▶?
AP▶24	DP▶14	MD▶7

SGR20S

地上▶6	HP▶50	MP▶?
AP▶26	DP▶13	MD▶6

▲サイボーグとSGR20Sの連携に悩まされるのがこのステージ。一点集中突破だ。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

階段で詰まってしまわないように

ボスを倒すことが勝利条件となるが、そのためには、一度階段を下りてから、再び上らなければいけない。しかし、そこにはサイボーグとＳＧＲ20Ｓが待ち受けている。まずは、階段の近くにある回復ポイントを目がけて進んでいくようにしよう。このとき注意しなくてはならないのが、階段で詰まってしまうこと。前には敵がいて、後ろには味方という配置になると身動きが取れなくなってしまい、思ったとおりの回復ができなくなってしまう。そうならないためにも、移動力の高いユニットを先に回復ポイントへ向かわせるようにしよう。あとはその周りをＨＰの高いユニットで固めておけば戦いは楽になる。

▲階段の近くにある回復ポイントは、なにがなんでも押さえておくこと。そのためにも、階段で詰まってしまうことのないように十分に注意しておこう。

階段の上にいるサイボーグを引きつけろ！

階段の下にいる敵を全滅させたら、今度は階段の上にいるサイボーグと戦うことになる。このとき、敵を階段まで引きつけたほうがよい。なぜなら、階段は狭いので背後を取られてしまう心配がないからだ。幸い、回復ポイントも近いので、レベルの低いキャラクターにトドメを刺させるような戦いを心がけておこう。ただし、慶太、勘太郎に前線を守らせることを忘れずに。

◀回復ポイントがすぐ近くなので、レベルの低いキャラにトドメを刺させよう。

▶階段を慶太と勘太郎でふさいでしまえば、背後を取られる心配がなくなるので、戦いが非常に楽になってくる。

すべてのアイテムを回収するには？

このステージで入手できるアイテムの中で、もっとも取りにくいのはマップの右奥にある力の腕輪。ここではシスオペを助けながら、さらにボスと戦わなければならないので、アイテム回収にユニットを割いている余裕はない。どれだけ敵を引きつけて、その隙を狙えるかがポイントとなってくるだろう。移動力の高いユニットだけ送り込んだのでは集中攻撃されてしまいやすいので、2、3人で固まって取りにいこう。

▲右奥にあるアイテムを入手するのはかなり困難。1人では集中攻撃されてしまう可能性が高いので、2、3人が固まって取りにいくようにしよう。

入手 [GET]

【シスオペを救出したら……】

このステージは仲魔にできる悪魔がいないので、攻略情報をさらに解説しよう。敵に囲まれているシスオペ。彼は隣にユニットを配置すると仲間になり、自由に動かせるようになる。戦力が増えるのは嬉しい限りだが、ボスの周りを取り囲んでいるサイボーグ＆ＳＧＲ20Ｓも動きだすので、ボヤボヤしている暇はない。まず、どこの回復ポイントにユニットを配置するかを考えよう。全部で3ヵ所用意されているが、この場所が悪いと戦況は極端に悪くなってしまう。階段を上ってすぐのところにある回復ポイントは敵のボスまで遠いのであまりオススメできない。それよりも、左の階段の真ん中にある場所なら、いざというときにすぐ戻ってこられる位置にあるのでオススメだ。ただし、階段の入り口をふさがれてしまうと非常に行動しにくくなってしまうので、きちんと通路は確保しておこう。

ボスのエージェントは攻撃力が極めて高いので、ＨＰや防御力の低いキャラで倒しに向かうのは非常に危険。慶太、勘太郎、飛鳥の3人で向かい、その後ろに回復魔法の使えるキャラを配置するようにしよう。ただし、このときは背後を取られないように注意。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

ここもステージ7と同じく、仲魔にできる敵はいない。回復ポイントもたくさん用意されているので、クリアするのはそれほど難しくはないだろう。ただし、ボスであるエージェントの強さはかなりのものがあるので、油断してはいけない。なるべく多くのキャラクターが回復魔法を使えるようにしておくよう心がけておきたいものだ。特にソロモンや麗華、桜子の3人はどんどん魔法を使い、契約している悪魔の忠誠度をアップさせてしまおう。あとで楽になるためにも。

◀悪魔と契約しているものは、どんどん魔法を使うようにしよう。

▶回復魔法を覚えておけば、ボスとの戦いのとき非常に楽になる。

天使エンジェル＋聖獣ヒルデスヴィーニ＝妖精ジャックランタン（LV12）

シスオペの実力

博士号を取った沢木にまで、コンピュータに詳しいといわれるシスオペ。さぞ、インテリジェンスが飛び抜けて高いかと思いきや、実際はストレングスのほうが上。戦いでもブーメランを武器に十分に活躍してくれるキャラだ。また、妖鬼、鬼神、魔神と契約できるのも大きな魅力といえるだろう。

◀意外にもストレングスが高いシスオペ。契約できる悪魔も強力な種族ばかりなので、積極的に戦闘へ参加させよう。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【リミックスの新データ入手】

無事シスオペを救いだすことに成功した飛鳥たち。しかし、重要な情報を得られなかったため、一度本郷にいる沢木の元へと向かった。すると、そこではムハマドを調べたことで悪魔のデータが解き明かされていた。どうやら、トンプソンは鎌倉の病院へ行っているらしい。すぐに向かおうとしたそのとき、沢木から新しいリミックスのシステムを入手する。一刻も早く聡を救いだしたいところだが、はやる気持ちを抑え、一度有明にあるリミックスステーションへ向かうことにした。

◀▼どうやらトンプソンは鎌倉の病院へ向かったらしい。すぐに後を追いたいところだが、その前に沢木から受け取ったリミックスの新しいシステムを見ておくため、まずは有明に向かおう。

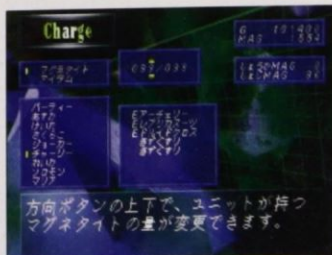
施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

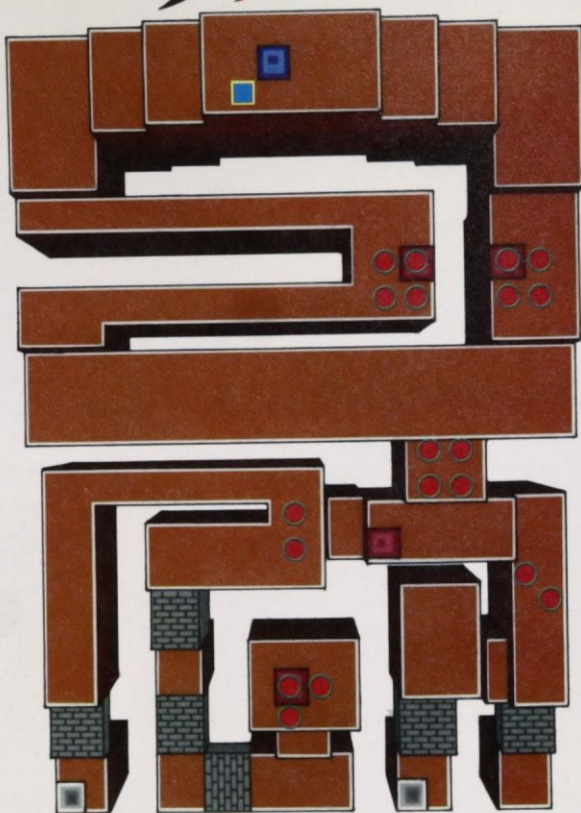
マップ上の施設

No.	施設	No.	施設	No.	施設	No.	施設
①	横須賀	⑤	新宿	⑨	品川	⑬	立川
②	横浜	⑥	本郷	⑩	有明	⑭	相模原
③	川崎	⑦	渋谷	⑪	荻窪		
④	中野	⑧	目黒	⑫	吉祥寺		

次のステージへ向かう前に……

まず最初に行わなければいけないのが、シスオペに悪魔と契約させること。妖鬼コズキは魔法が使えずアルカナもないので無視してしまいがちだが、HPと攻撃力が高いので忠誠度が高くなればユニットとして大活躍してくれるハズだ。また、マグネタイトが少なくなりはじめたら有明や川崎で補充しよう。仲魔が戦闘中動けなくなってしまうことのないように。

◀つい忘れてしまいがちなのがマグネタイトの補充。特に悪魔と契約しているキャラは不足しがちなので注意しよう。

STAGE 10: サタデーの演習1

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

邪龍バジリスク

地上▶5	HP▶62	MP▶?
AP▶31	DP▶14	MD▶9

地霊ドワーフ

地上▶6	HP▶42	MP▶?
AP▶22	DP▶12	MD▶6

鬼女ヒュッポリッテ

地上▶6	HP▶45	MP▶?
AP▶26	DP▶11	MD▶9

▲地霊ドワーフは、合体用として使えるユニットだ。できるだけゲットするようにしよう。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

ユニットをどう進めるか？

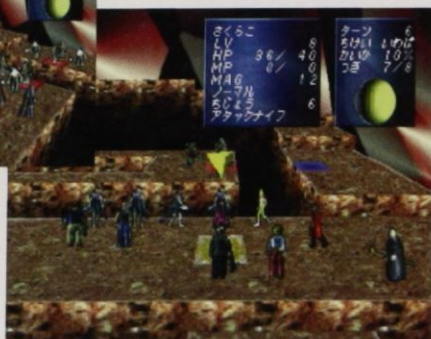
新しく受け取ったシステムディスク。有明にあるリミックスステーションでこれを開くと、「BATTLE」というコマンドが出現する。これを選ぼう。まず最初にどこにユニットを送り込むかだが、これは回復ポイントが用意されている左側が望ましい。なぜなら、右側は通路が狭く、敵に近づくまで時間がかかり過ぎるからだ。部隊を2つに分ける作戦もあるが、それでは戦力が分散され、厳しい状況となってしまう。まずは左側に進み、態勢を整えてから右側にいる敵を倒しに向かおう。また、ドワーフは時々ザンの魔法を使って攻撃してくる。離れた場所にいてもダメージを受けてしまう恐れがあるので十分に注意しよう。

▲まずは左側に進み、敵が陣取っている回復ポイントを獲得しておく。ここで態勢を整えてから、右側にいる敵を倒しに向かうのがベストだ。

ヒュッポリッテを引きつけよう

ヒュッポリッテは、初めから右方向に動きだす。先にドワーフと戦うことになるが、まず、移動力の高いユニットでドワーフを引きつけ、近づいてきたところを遠距離攻撃で迎撃。ドワーフを全部倒したら、ヒュッポリッテを追っていこう。あとは慶太や勘太郎に任せておけば問題はないだろう。残りのHPに注意しながらジワジワと進もう。

◀向かって左側からのルートは、道が狭く戦いが苦しくなるのでオススメできない。

▶移動力の高いユニットで引きつけてから、一気に攻撃を加えるのがベスト。あまり敵に近づき過ぎないよう注意しておけばよい。

HPの残りに注意 回復魔法を活用せよ！

一番奥にいるバジリスクたち。彼らのいる場所までは距離があり、さらに近くに回復ポイントがないので、HPの残りには十分に注意しなくてはいけない。もしダメージを受けているようなら、多少面倒でも戻ってきちんと態勢を整えてから向かうようにしよう。また、万が一のことを考えて回復魔法を使えるユニットをたくさん送り込んだほうがよい。あとは1体ずつ倒していけば、勝利を収められるハズだ。

▲一番奥にいるバジリスクに向かう前に、手前の回復ポイントでしっかりと回復しておくこと。多少面倒でも、忘れずに行うようにしたいものだ。

【ステージ10で仲魔になる悪魔たち】

ステージ8、9と仲魔になる敵が出現しなかっただけに、ここで何としてでも味方を増やしておきたいところ。幸い、ここで登場する敵はすべて仲魔になるので全種族を味方に引き込むようにしたい。まず、地霊ドワーフはザンの魔法が使えるうえに、アルカナでガードアップも使用可能。チャーリーで契約すれば今後の戦いがグッと楽になるだろう。鬼女ヒュッポリッテは魔法やアルカナを使用できないが、素早さが高いのが何よりも魅力。邪龍バジリスクは何といっても攻撃力がズバ抜けて高いので、ユニットとして戦いに参加させたい。ただし、忠誠度はかなり低いので勘太郎に契約させてアップさせるのを忘れないように。そろそろ、リミックスで強い悪魔を作りだせるようになってくるだろう。

地霊ドワーフ

◀魔法ザンとガードアップのアルカナを使用できるのは嬉しい限り。絶対に仲魔にしておきたいところだ。

鬼女ヒュッポリッテ

◀魔法やアルカナは使用できないが、素早さは群を抜いている。リミックス用の素材としても使える悪魔だ。

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

基本的には前のステージと一緒で、回復魔法を使用できるようにするのが先決。チャーリーに妖精ピクシー、麗華に鬼女メディア、ソロモンがいるなら天使エンジェルといった具合だ。また、この辺りまでくるとそろそろ忠誠度もアップしてくるので、ユニットとして出撃させるのもいいだろう。ただし、今まで契約していた悪魔を出撃させるときは武器や防具を装備させるのを忘れないように。もし忘れると、あっという間に倒されてしまうので十分に注意しておこう。

◀基本的には回復魔法を使えるような状態にするのがよいだろう。

▶ユニット化する場合は、装備を整えておくのを忘れないように。

魔獣タンキ＋地霊ブラウニー＝夜魔グレムリン（LV９）

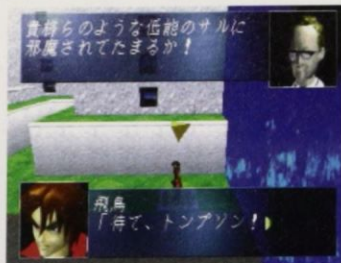
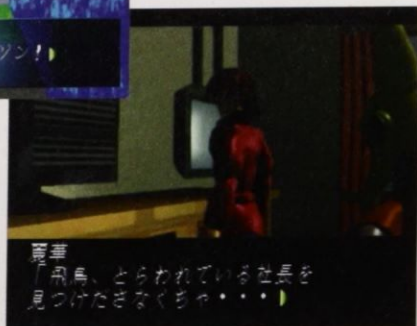
後回しできない……

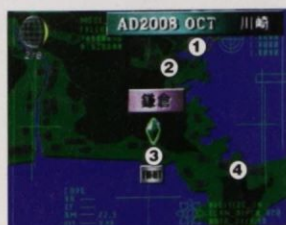
このステージは、リミックスステーション内にあり、ちょっと特殊だ。ステージ8、9と仲魔にできる敵が出現しなかったことを考えて、ここでユニットの充実を図っておいたほうがよいだろう。特に地霊ドワーフは、ザンの魔法とガードアップのアルカナが使えるので、絶対に味方にしておきたいものだ。

◀今後のストーリーを楽に進めるためにも、ここで仲魔を増やしておいたほうがよい。一番のオススメは地霊ドワーフだ。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【鎌倉に向かう一行】

サタデーの手によって作られた悪魔たちとの戦いに勝利した飛鳥たち。そして、トンプソンがいるといわれる鎌倉の総合病院へ向かうと、そこには彼が作り出したと思われる多くの悪魔が待ち受けていた。やはり、悪魔の遺伝子を合成したのは事実のようだ。しかし、せっかく見つけだしたのも束の間、トンプソンは卑怯にも逃げ出してしまう。結局、残された悪魔と戦うハメになった一行。ここで負けてしまっては聡を救い出せなくなってしまう。飛鳥たちは、やるせない気持ちを胸に戦うこととなる。

◀▼沢木の言っていた鎌倉に向かう飛鳥たち。そこには、悪魔を遺伝子から産み出したトンプソンの姿があった。しかし、せっかく見つけだしたのに、卑怯にも逃げてしまう。どこへいったのだろうか？

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

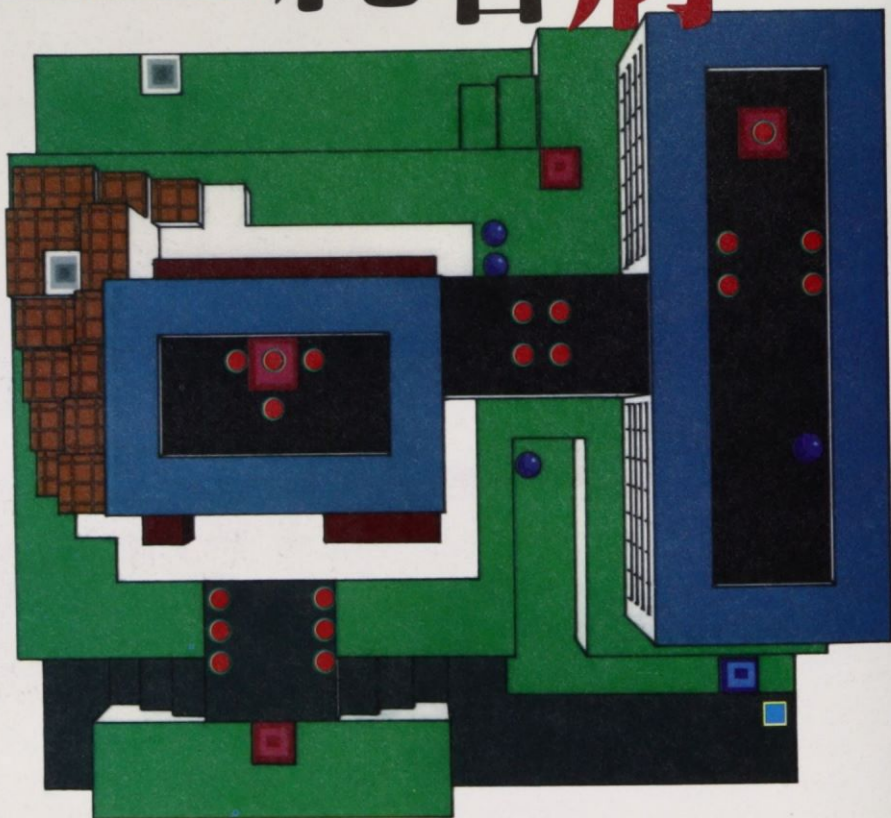
①	川崎	⑤	新宿	⑨	有明	⑬	相模原
②	横浜	⑥	渋谷	⑩	荻窪		
③	鎌倉	⑦	目黒	⑪	吉祥寺		
④	横須賀	⑧	品川	⑫	立川		

次のステージへ向かう前に……

ドワーフ、ヒュッポリッテ、バジリスクの3体を仲魔にできたら、まずはリミックスステーションへ向かおう。ドワーフとヒュッポリッテの組み合わせでは魔獣ネコマタが、バジリスクとドワーフの組み合わせでは鬼神ファーガスが、バジリスクとヒュッポリッテの組み合わせでは夜魔インキュバスを作れる。強力な仲魔を作って、次の戦いに備えておこう。

◀たとえレベルが高くて扱えない悪魔がいても、その組み合わせだけは忘れないように。後できっと役立ってくれるハズだ。

STAGE 11: 総合病院

勝利条件　敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

トンプソン

地上▶6	HP▶110	MP▶?
AP▶50	DP▶21	MD▶11

聖獣アウドムラ

地上▶4	HP▶73	MP▶?
AP▶30	DP▶13	MD▶12

サイコ

地上▶5	HP▶40	MP▶?
AP▶22	DP▶7	MD▶12

悪霊ブロッケン

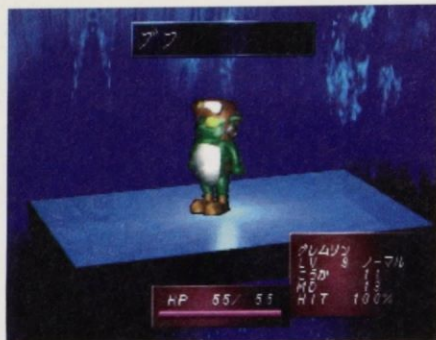
浮遊▶5	HP▶75	MP▶?
AP▶36	DP▶17	MD▶11

夜魔グレムリン

地上▶6	HP▶55	MP▶?
AP▶24	DP▶10	MD▶12

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

グレムリンとの戦い

まず最初のポイントは、病院の入り口に陣取っているグレムリンとどうやって戦うか。階段を上ったところにある回復ポイントを早めに制すればよいのだが、そううまくはいかない。やはり、階段辺りで戦うことになるだろう。このとき注意しなければいけないのが、前線にいるユニットのHP。戻って回復させるわけにもいかず、ついついギリギリまで粘ってしまいがち。しかし、グレムリンはブフとジオの魔法を使ってくるので、集中攻撃されるとひとたまりもない。回復魔法を使えるユニットを後ろの少し離れた場所に配置し、危なくなったらすぐに向かわせるように準備をしておこう。

▲グレムリンの魔法攻撃を連続で食らうとあっという間に瀕死の状態になってしまう。回復魔法を使えるユニットの配置が大切だ。

VS.アウドムラ戦

病院の屋上にいるアウドムラ。コイツと戦うには裏手にある階段を上っていくしかないので、先制攻撃をされてしまいがち。作戦としては、移動力の高いユニットで一気に駆け上ってしまうか、HPの多いキャラを先頭にし盾の代わりにして進むかのどちらかになる。もし移動力の高いユニットがいないのなら、慶太や勘太郎を先頭にし、回復しながら進んでいこう。

◀移動力の高いユニットを送り込み、一気にたたみかけるのが理想的だ。

▶慶太や勘太郎を先頭にして、HPを回復しながら進んでいく。ただし、詰まって身動きが取れなくならないように注意。

すべてのアイテムを回収するには

このステージでは、4つのアイテムを回収できる。なかでも獲得がやっかいなのが、病院の裏手にあるエメラルドとMGインセンスの2つ。屋上にいるアウドムラと戦っている隙に、移動力の高いユニットで回収に向かわせよう。また、屋上にあるチャクラドロップは早めに回収すること。敵との戦いに集中するばかりに、気がついたらステージをクリアしていた……なんてことになりかねないので十分に注意しよう。

▲病院の裏手にある2つのアイテムはついつい見逃してしまいがち。階段での攻防の隙をついて、早めにユニットを送り込んで回収するようにしたい。

入手 [GET]

【ステージ11で仲魔にできる悪魔たち】

このステージで仲魔にできる悪魔は、聖獣アウドムラのみ。夜魔グレムリンはリミックスステーションで作ることができるが、ここではいくら倒しても会話は発生しないので注意しよう。アウドムラは攻撃力とラックが高く、メディアの魔法を使えるのでぜひ仲魔にしておきたいところ。ウィリーか麗華がトドメを刺せば、かなりの確率で会話が発生するのでチャンスを逃さないようにしたい。ちなみに、おだてると仲魔になりやすいようだ。もちろん、クリア後はウィリーに契約させるのがベストだが、パーティーにいない場合はリミックス用に取っておけばよい。この後は戦いがかなりきつくなってくるだけに、貴重な存在である悪魔はけっして外してしまうことなどないように。

聖獣アウドムラ

◀メディアの魔法が使えるので、絶対に仲魔にしておきたい。ウィリーか麗華がトドメを刺せば会話が発生しやすい。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

今までのセオリーどおりに、契約する悪魔は回復魔法を使えるのがいいだろう。ユニットとして出撃する悪魔だが、これは龍神ガンガーがオススメ。射程距離の長いブフーラはかなり強力。階段で詰まりがちな対アウドムラ戦ではかなりの活躍をしてくれるだろう。他には、幻魔アプサラスもけっこう使いやすい。回復魔法のメディアを使えるうえに、ザンマでの攻撃もできる。しかし、それほどMPが多くないので前線ではなく、サポート的な役割で使うとよいだろう。

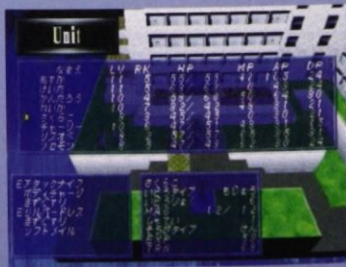
◀ガンガーのブフーラは、強力な攻撃魔法だ。

▶アプサラスのメディアを使う。大きな回復効果は非常に心強い。

夜魔グレムリン＋天使エンジェル＋魔獣テキロ＝龍神ガンガー（LV11）

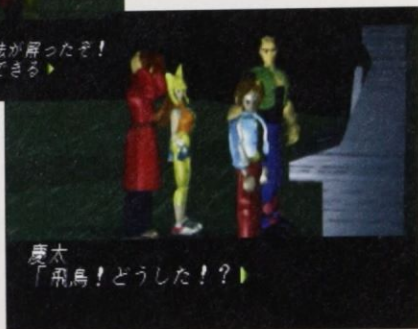
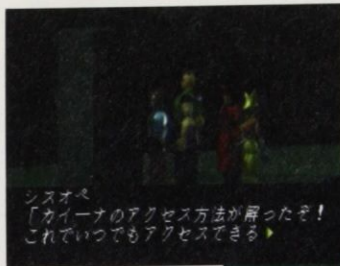
妖精ジャックフロスト＋天使エンジェル＋妖精ピクシー＝幻魔アプサラス（LV9）

レベルは均一？

この辺りまでくると、キャラクターにレベルのへだたりが生じやすくなる。どうしても攻撃力の高い慶太や勘太郎が抜けた存在となってしまうが、できることなら全員のレベルは均一にしたほうがよい。ある程度ダメージを与えてから、レベルの低いキャラにトドメを刺させるような戦いをしよう。

◀全員のレベルはなるべく均一にしたほうがよい。トドメはレベルの低いキャラから優先的に刺させるようにしよう。

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

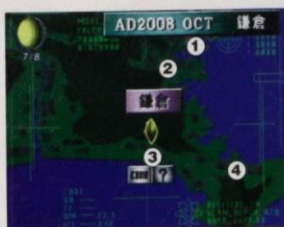
【飛鳥に異変が……】

トンプソンを見つけたと思ったのも束の間、逃げられてしまった飛鳥たち。彼の作り出した悪魔との戦いに勝利すると、今度は予想だにしていなかった出来事が発生した。病院でシスオペがカイーナへアクセスする方法をさぐり出している横に、突如現れた入院患者が意外な言葉を発したのだ。「わしは源頼朝。そこにいるのは義経ではないか！」と。すると、突然飛鳥は頭を抱え込んでしまった。そしてその場に倒れ込む。光の中に吸い込まれた飛鳥がたどり着いた先は、遠い昔の場所であった……。

◀▼トンプソンを逃がしてしまったものの、病院でカイーナにアクセスする方法を見つけた飛鳥たち。しかし、入院患者がワケの分からない言葉を発した後、飛鳥は頭を抱えその場に倒れ込んでしまった。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

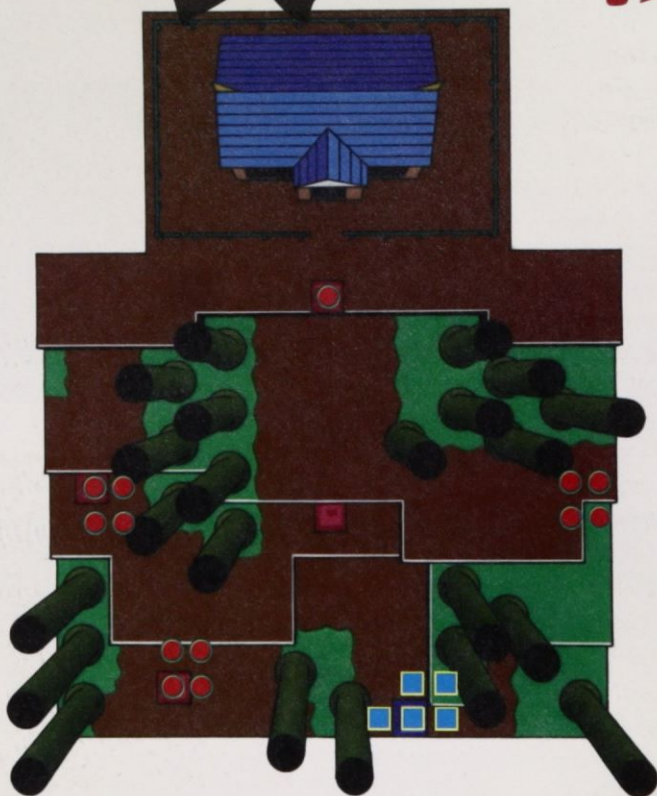
マップ上の施設

① ……………………川崎
② ……………………横浜
③ ……………………鎌倉
④ ……………………横須賀
⑤ ……………………中野
⑥ ……………………新宿
⑦ ……………………渋谷
⑧ ……………………品川
⑨ ……………………有明
⑩ ……………………荻窪
⑪ ……………………吉祥寺
⑫ ……………………立川
⑬ ……………………相模原

次のステージへ向かう前に……

次のステージは特殊なため、これといった準備は必要ないかもしれない。しかし、せっかくだから獲得した仲魔をリミックスステーションに向かわせよう。聖獣アウドムラと夜魔グレムリンの組み合わせでできる鬼神ファーガスは、HPが高くアタックアップのアルカナ、ジオンガの魔法を使えるので絶対に作っておきたい。作り終えたらシスオペに契約させるのを忘れないように。

◀次のステージには直接関係はないが、一度リミックスステーションまで戻って強力な仲魔を作り出しておこう。

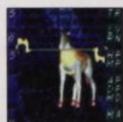
STAGE 12: 衣川の戦い

勝利条件 社へ逃げろ

このステージに登場する敵ユニット一覧

鬼神キイチホウゲン

地上▶6	HP▶61	MP▶?
AP▶31	DP▶10	MD▶9

妖鬼モムノフ

地上▶6	HP▶39	MP▶?
AP▶25	DP▶14	MD▶6

魔獣テキロ

地上▶7	HP▶45	MP▶?
AP▶30	DP▶11	MD▶6

▲魔獣テキロの移動力が怖い。背後を取られないような布陣を心がけよう。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

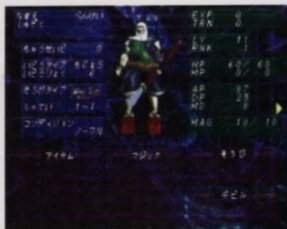
迅速な行動がカギ！

このステージの勝利条件は、8ターン以内に社まで逃げ延びること。とはいえ、社へ向かうのは義経になった飛鳥のみで、他のユニットはたどり着けなくてもかまわず、また、義経と弁慶以外は死んでしまってもゲームオーバーにはならない。つまりは、いかにして義経を敵の攻撃から守りながら社までたどり着かせるかがカギなのだ。時間はわずかしかないので、迅速な行動が必要となってくる。基本的に義経を守るように周りに兵士を配置して進んでいく。このとき、なるべく攻撃を受けないよう、敵がどれだけ動けるのかをチェックしておこう。できることなら、義経には戦闘をさせないようにしたい。

▲8ターン以内に義経が社までたどり着けないとゲームオーバー。無駄な戦闘をなるべくさけ、素早く行動させないといけないのだ。

弁慶の実力は？

京都五条の大橋で牛若丸こと義経と出会ってから、行動を共にしてきた弁慶。もちろん、このステージでも当然のごとく登場する。しかし、実力のほうはどうかといったら、あまり強くはないのだ。確かにHPは味方の中で一番なのだが、攻撃力は義経のほうが上。あまり過信しすぎると、あっという間に瀕死の状態となってしまうので十分に注意しよう。

◀義経を守り続けた弁慶も登場する。見た目にはかなり強そうではあるが……。

▶実力は義経のほうが上なので、過信は禁物。他の兵士と同じような扱いにしておいたほうがよいだろう。

一度は回復したほうが……

マップの中央部まで進むと、左右からモムノフやキイチホウゲンがどんどん向かってくる。この強烈な集中攻撃をしのぎきらなければならないのだが、いかんせんユニットの数が足りない。義経も自分から攻撃しなくても2〜3度は襲われるのを覚悟しておこう。この時、HPが大幅に減ったのなら体力を回復しておいたほうがよい。無駄な時間を省きたいのも分かるが、何よりも命が大切だということを頭に入れておこう。

▲あまりにもHPが減りすぎていたら、回復ポイントで待機させる。このとき、周りを味方ユニットで固めておくのを忘れないように気を付けたい。

入手 [GET]

【周りの兵士は自動回復】

このステージは、仲魔となる悪魔がいないので、攻略情報を引き続き紹介しよう。モムノフやキイチホウゲンの強烈な攻撃に、周りの兵士はいつ倒れてしまうか心配であろう。ただし、彼らが倒れてもゲームオーバーにはならないので、どんどん戦わせたほうがいい。とにかく弁慶と義経を守らなければならない。これらを踏まえて、左右と後ろは兵士たちに任せ、先頭に弁慶を置くような布陣で進んでいくとよいだろう。ただし、キイチホウゲンは時々アギラオの魔法を使ってくる。これを受けてしまうと誰もが致命傷を負ってしまうだけに、十分な注意が必要だ。

▲周りにいる兵士はけっこう戦ってくれるので、かなり頼りになる。キイチホウゲンのアギラオさえ食らわなければ、それほど心配はいらないだろう。

合体 [UNITE]

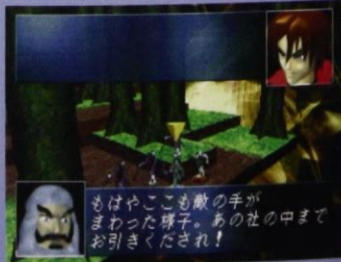
【最後に待つテキロに気を付けろ!】

最後に社の前で待ち構えているのは、魔獣テキロ。HPはそれほど高くはないが、攻撃力はそこそこあり、さらに移動力が7もある。どの方向から進んでも確実に攻撃を受けてしまうので、体力がギリギリの状態で社へ駆け込もうとせず、HPの残り量に注意しながら慎重に進んでいこう。どうしてもターン数に余裕がなかったら、兵士を囮として左右に配置してその隙に駆け込むしかない。あまりすっきりとした方法ではないが、クリアするためには多少の犠牲も仕方のないことだろう。

◀テキロは移動力がかなり高いため、必ず回り込まれてしまう。

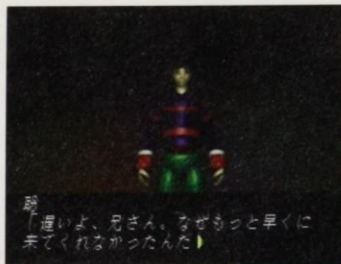
▶社の左右に兵士を配置し、テキロがそちらに向かった隙に駆け込もう。

このステージの謎?

現実世界でもなく、仮想空間でもないこのステージ。これは飛鳥の頭のなかでのみ存在するもののようだが、そこには名前は違うが、見慣れた人達が登場する。ただの他人のそら似か、それとも……。今後も登場するこの世界が『RONDE』のストーリーの鍵となるのだろうか……!?

◀パーティーのなかのある人物によく似ている弁慶。飛鳥自身も義経と呼ばれている。果たしてこの真相は!?

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【再び仮想空間へ……】

なぜか義経となって社まで逃げ込んだ飛鳥。果たしてこの出来事は幻だったのであろうか？　しかし、今はそんなことを考えている余裕はない。一刻も早く聡を救い出さなければならないのだ。川崎からネットを使って仮想空間カイーナにたどり着いた飛鳥たち。そこには探し続けていた聡の姿があった。しかし、どうやら様子がおかしい。「兄さん、なぜもっと早くに来てくれなかったんだ。もう遅いよ」。聡はこう告げると、ジョーカーと共に姿を消す。もはや、聡を助けるのは不可能なのか？

◀ついに捜し続けていた聡を見つけ出す。しかし、彼の口から飛び出した言葉は「もう遅いよ」。そう言い残すとジョーカーと一緒に消えてしまった。もはや、聡を無事に救い出すのは無理なのであろうか？

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

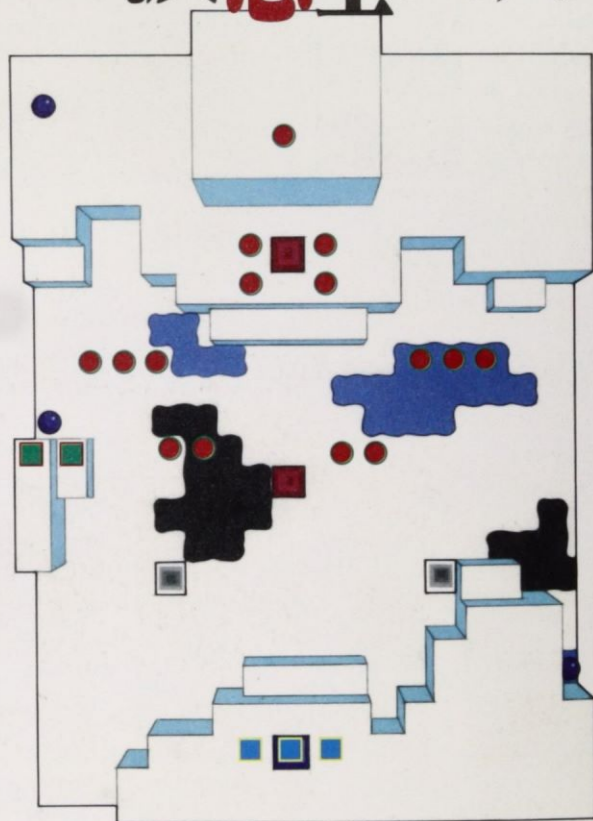
①……川崎	⑤……新宿	⑨……有明	⑬……相模原
②……横浜	⑥……渋谷	⑩……荻窪	
③……鎌倉	⑦……目黒	⑪……吉祥寺	
④……横須賀	⑧……品川	⑫……立川	

次のステージへ向かう前に……

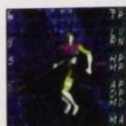
ステージ12をクリアすると、鎌倉でもリミックスができるようになる。次のステージではジョーカーが外れてしまうだけに、代わりとなる仲魔を作っておいたほうがよいだろう。移動力の高いテキロや攻撃力の高いキイチホウゲンあたりがオススメだ。また、お金に余裕があるのなら傷薬も全員分購入しておきたい。いざというときに役立つハズだ。

◀ここにきてジョーカーが抜けるのは正直言って辛い。代わりとなる仲魔を作ってから次のステージへと向かおう。

STAGE 13: 仮想空間カイーナ

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

聖獣グルトップ

地上▶7	HP▶95	MP▶?
AP▶37	DP▶15	MD▶15

女神アフロディテ

地上▶6	HP▶70	MP▶?
AP▶28	DP▶12	MD▶16

天使アークエンジェル

大空▶6	HP▶80	MP▶?
AP▶30	DP▶12	MD▶15

モレク

地上▶5	HP▶185	MP▶?
AP▶82	DP▶34	MD▶28

鬼神キイチホウゲン

地上▶6	HP▶61	MP▶?
AP▶31	DP▶10	MD▶9

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

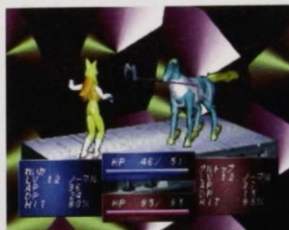
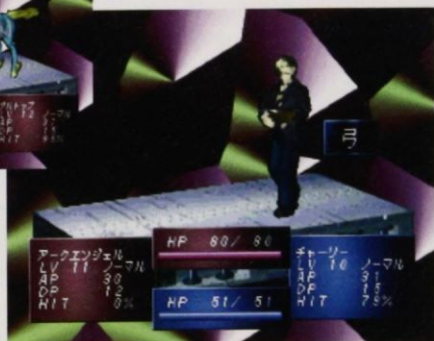
沢木&ムハマドと合流せよ！

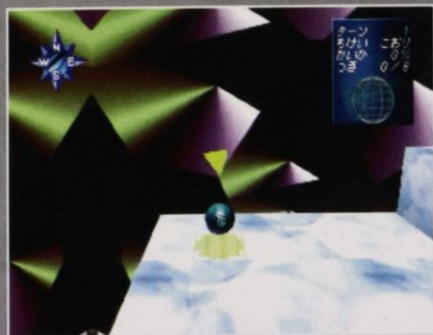
スタートと同時にジョーカーがパーティーから外れてしまう。移動力の高いユニットは貴重なだけに、これは大幅な戦力ダウンであろう。しかし、すぐに沢木とムハマドが助っ人として登場する。自分で操作することはできないが、両者とも攻撃力が高いため十分戦力として活躍してくれるので安心。ただし、なかなか回復をしないので、なるべく早めに部隊と合流させたい。ジョーカーの消えた回復ポイント付近は非常に混戦となりやすい。ここに主力のメンバーを送り込もう。回復役や遠距離攻撃のできるキャラは前線より最低でも2ブロック後方に配置しておけば、無駄なダメージを受けなくてすむ。

▲沢木とムハマドが助っ人として登場。攻撃力が高いのでかなりの活躍が見込める。ただし、HPを回復しにいかないのが難点といえよう。

グルトップの攻撃はかなり強烈！

一番奥に陣取っている聖獣グルトップは、HPが95もあるうえに攻撃力も高い。防御力の低いキャラクターなら1発で瀕死の状態となるだけに十分に注意したい。基本的には、慶太や勘太郎、飛鳥たちで前線を固め、マリアやチャーリーで遠距離攻撃を加える。HPが少なくなったところで、全員で総攻撃をかける。これなら、それほど難しくなく倒せるハズだ。

◀グルトップの攻撃力はかなり高い。油断しているとあっという間に倒されてしまう。

▶チャーリーやマリアで遠距離攻撃を加え、ダメージを与えたところで前線のキャラクターで一気に倒そう。

すべてのアイテムを回収するには？

このステージでは3つのアイテムがある。宝石サファイア、チャクラチップ、カプセル3の3種類。なかでも回収が難しいのはマップの一番奥にあるカプセル3である。なぜなら、移動力の高かったジョーカーが外れてしまったうえに、たどり着くには敵陣を突っ切っていかなければならないからだ。前線のユニットをキイチホウゲンやグルトップと戦わせておき、隙を見て取りにいくのがよいだろう。

▲このアイテムを回収するのは非常に困難。早く回収しないと敵を全滅させてしまう可能性があるだけに、早めに取りにいかせるようにしよう。

入手 [GET]

【ステージ13で仲魔にできる悪魔たち】

このステージでは、3ターンめでいなくなるモレクを除いた全員が仲魔になる。攻撃力が高い聖獣グルトップ。ディアとメディアの2つの回復魔法を使える天使アークエンジェル。補助魔法のボディパトラ、メンタルパトラ、さらにメディアも使える女神アフロディテ。これら3体は今後を楽に進めるためにも絶対に引き込んでおきたい。ステージ12にも登場したキイチホウゲンは、タンキとジャックランタンの組み合わせで作れるため、すでにパーティーにいるかもしれない。しかし、リミックス用の相手としては必要なので、仲魔の数に余裕があるのならぜひ仲魔に加えよう。優先順位をつけるとしたら、アフロディテ、アークエンジェル、グルトップの順か。

女神アフロディテ

◀3つも魔法を使えるアフロディテ。どれも使用頻度の高いものだけに、絶対に仲魔にしておきたい。

天使アークエンジェル

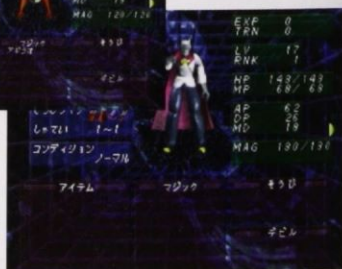
◀ソロモンがパーティーにいるのなら、絶対に仲魔にしておきたい。これでしばらくは回復役を任せられるハズだ。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの悪魔たち】

オススメの契約だが、パーティーにソロモンがいるのなら、堕天使アルケオクがよい。これならアギラオが使用可能となるので、HPの高いグルトップに大ダメージを与えられるだろう。また、ジョーカーの代わりにどんなユニットを出撃させるか、その選択しだいでは戦況も大きく変わってくる。HPがかなり高く、ヴァンプのアルカナも使用できる悪霊チュパカブラがオススメ。ストレングスの高さが魅力の悪霊ブロッケンもよい。ここは好みが分かれるところだろう。

◀ソロモンにアルケオクと契約させれば、強力な魔法を使える。

▶チュパカブラのHPはかなり高い。前線を守るにはうってつけだ。

地霊ドワーフ＋鬼神キイチホウゲン＋魔獣テキロ＝邪龍カリュブデス（LV16）
邪龍バジリスク＋魔獣タンキ＋妖精ジャックランタン＝悪霊チュパカブラ（LV17）

仮想空間でのバトル

仮想空間は、その名のとおり、実際にはあり得ないような地形が多い。とくに急激な高低差がその特徴のひとつ。大空タイプや浮遊タイプのユニットならまだしも、地上タイプなら、かなり地形の制限を受ける。どこに戦力を集中するか、そして味方の大空タイプのユニットををいかに活用するかがポイント。

◀いくら動きやすいとはいえ、もともと防御力の低い大空タイプを敵陣深く侵攻させるのは、自滅行為だ。

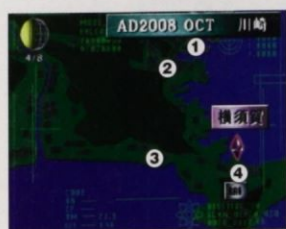
シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【救出に失敗し……】

せっかく聡を見つけ出したのだが、遅すぎたのか救出は失敗に終わってしまう。さらにモレクは早々といなくなってしまい、ジョーカーも聡と共に消えてしまった。動揺を隠せない飛鳥は、とりあえず渋谷に戻ることにする。その前に、ふと有明のリミックスステーションに立ち寄ってみると、再びファイトの文字が現れた。もしかして、またサンデーが悪魔を作り出したのだろうか？　恐る恐る選択してみると、そこにはたくさんの悪魔たちが手ぐすねを引いて待ち構えていた。

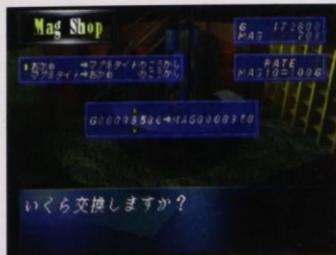
◀▼結局、聡を救出することに失敗し、そのうえジョーカーまでもが消え去ってしまった。動揺を隠せない飛鳥であったが、一度渋谷に戻ることに。その前にリミックスステーションに立ち寄ってみると……。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

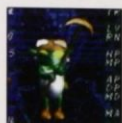
① ……………川崎	⑤ ……………新宿	⑨ ……………有明	⑬ ……………相模原
② ……………横浜	⑥ ……………渋谷	⑩ ……………荻窪	
③ ……………鎌倉	⑦ ……………目黒	⑪ ……………吉祥寺	
④ ……………横須賀	⑧ ……………品川	⑫ ……………立川	

次のステージへ向かう前に……

まず最初に行わなければならないのが、ムハマドに傷薬をたくさん装備させておくこと。しばらくは前線を守るユニットとなるだけに、いつでも回復できるような状態にしておきたい。また、出撃させた仲魔のマグネタイトもきちんと補充しておくこと。もしも、お金にそれほど余裕がないのなら、しばらくは戦闘に参加させないようにするしかないだろう。

◀仲魔を出撃させると、マグネタイトの消費はかなりのものに。お金に余裕がなかったら、出撃させないのがベストか。

STAGE 14: サタデーの演習2

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

夜魔グレムリン

地上▶6	HP▶55	MP▶?
AP▶24	DP▶10	MD▶13

堕天使レオナルド

地上▶6	HP▶45	MP▶?
AP▶24	DP▶10	MD▶11

邪龍バジリスク

地上▶5	HP▶62	MP▶?
AP▶31	DP▶14	MD▶9

▲夜魔グレムリンの攻撃力は大したことはないが、その魔法が驚異となる。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

回復ポイントを死守せよ！

まず、スタート直後は右側にある回復ポイントへ全ユニットを向かわせよう。1段下にいるレオナルドは近づくまでに最低でも2ターンが必要。残るはバジリスクとグレムリンの2体なので、それほど心配はいらない。しかし、グレムリンのブフとジオによる魔法攻撃だけには注意するように。離れた場所から攻撃してくるので、ムハマドや慶太で一気に倒してしまおう。次に、レオナルドが近づいてくるのでこれを片付ける。レベルの低いキャラがいるのなら、トドメを刺させて経験値を稼がせよう。契約している悪魔の忠誠度をアップしたいのなら、魔法を中心にして戦うとよいだろう。

▲最初はグレムリン、バジリスクが相手。数が少ないので、それほど苦戦はしないハズ。こういうときこそ、魔法をどんどん使って忠誠度をアップさせよう。

敵を引きつけて……

白い床の真ん中にある回復ポイントを制圧したら、今度は奥にいるバジリスクとレオナルドとの戦いとなる。比較的自由に動き回れるマップ構成なので、前線を近づかせすぎると背後を取られてしまいやすい。できることなら、引きつけて回復ポイント付近で戦うようにしよう。移動力の高いユニットでおびき出し、近づいてきたところを一気に叩き潰してしまおう。

◀前線に隙間があると、HPの低いキャラクターが狙われてしまいやすい。

▶移動力の高いユニットを向かわせて、近づいてきたところを一気に攻撃すれば無駄なダメージを受けなくてもすむ。

黒い床を一気に上り素早く敵に接近せよ!!

最後は、黒い床の頂上にいる敵との戦いとなる。どの敵も離れた場所から魔法攻撃を仕掛けてくるので、素早く近づくことが重要となってくるだろう。特に移動力の低い勘太郎は、一番先頭に置くように心がけたい。また、全員のHPが万全でなかったら、きちんと回復をさせておくこと。敵の強さはそれほどでもないのだが、集中攻撃されるとさすがに辛い。万が一のこともしっかりと考えておきたい。

▲移動力の低い勘太郎は、一番前に配置しておいたほうがよい。もし全員のHPが万全でなかったら、面倒でも回復させたほうがより安全である。

入手 [GET]

【ステージ14で仲魔になる悪魔たち】

ここでは、堕天使レオナルドと邪龍バジリスクが仲魔になる。両方ともステージ7で一度登場しているので、すでにパーティーにいるかもしれない。しかし、女神アフロディテとバジリスクをリミックスさせると聖獣ゲンブに、バジリスク、レオナルド、アークエンジェルの3体をリミックスさせると、セラフウリエルを作り出せる。強力な魔法マハザンと「しゅくふくのうた」のアルカナを使用できるウリエルはかなり貴重な存在だけに、両方とも何が何でも仲魔にするべきだろう。ソロモンならほぼ確実に会話が発生する。多少強気なところをみせて交渉すれば、味方になるケースが多いようだ。もちろん、要求されたものはよほどのものではない限り、受け入れてしまったほうが得策といえる。

邪龍バジリスク

◀ステージ7でも登場したバジリスク。ウリエルを作り出すためにも、絶対に仲魔にしておきたい。

堕天使レオナルド

◀堕天使レオナルドもウリエル作りには絶対に必要。ソロモンがトドメを刺せば、かなりの確率で会話が発生する。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

パーティーにソロモンがいるのなら、天使パワーと契約するのがオススメ。ディアラマの魔法が使えるのは心強い限りだ。ウィリーがいるのなら霊鳥オキュペテーがよい。最初から忠誠度が高いので、ユニットとしても出撃可能だが、契約してアギラオの魔法を使えるようにしておきたい。シスオペには、ネコマタとアークエンジェルの組み合わせでできるブルシキと契約させよう。これで回復魔法が使えるようになるので、活躍の場所がさらに広がってくることだろう。

◀パワーと契約すれば、ディアラマを使えるようになるのだ。

▶オキュペテーは忠誠度が高いので、出撃ユニットとしても使える。

邪龍バジリスク＋妖精ジャックランタン＝天使パワー（LV17）
聖獣アウドムラ＋聖獣グルトップ＋妖精ジャックランタン＝霊鳥オキュペテー（LV17）

床は何が違う？

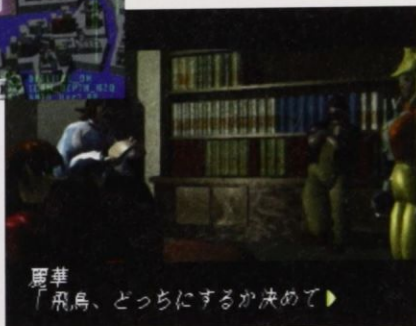
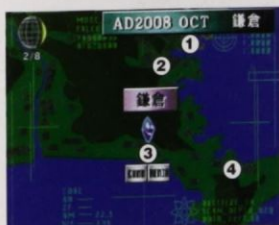
ステージ14の床の色は、くっきりと白、灰色、黒と分かれている。どの色の床でも地形効果は変わらないので、あまり気にする人はいないだろう。しかし、これが人間の心の色と思うとどうだろう。最初は白かったのに、灰色に染まり、最後はドス黒くなってしまう。この床は心の変化を表しているのでは……。

◀床の色によって地形効果や移動範囲が変わることはない。しかし、この色の順番は何なのか非常に知りたいところだ。

【どっちを先に……】

立ち寄ったリミックスステーションで思いもよらない戦闘が始まってしまったが、なんとか悪魔を全滅することに成功した。ここは一刻も早く渋谷に戻って、次の行き先を決めないといけない。

まずは沢木を捜し出すために吉祥寺へ向かったほうがよいのか、それとも、T大にいるトンプソンを倒してしまったほうがよいのか。考えに考え抜いた末、一行は沢木を捜しに吉祥寺へ向かうことにした。そこで見たものは……。

◀▼リミックスステーションでの戦いを終えた飛鳥たちは、今後どういった行動をとるべきかを検討する。状況は予断を許さない。飛鳥たちは、ひとまず沢木に会うべきだとの結論に至って吉祥寺へ向かう。

【全体マップ上にある施設】

マップ上の施設

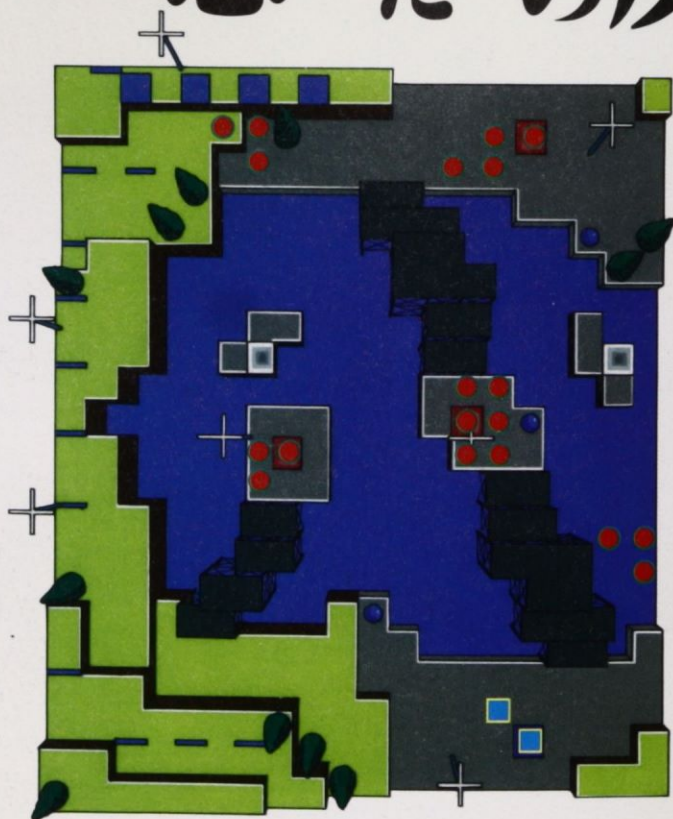
①……川崎	⑤……中野	⑨……目黒	⑬……吉祥寺
②……横浜	⑥……新宿	⑩……品川	⑭……立川
③……鎌倉	⑦……本郷	⑪……有明	⑮……相模原
④……横須賀	⑧……渋谷	⑫……荻窪	

次のステージへ向かう前に……

まず絶対にやっておきたいのは、強力な仲魔を作っておくこと。前述でも紹介したパワーとオキュペテーは絶対にパーティーに入れておいたほうがよい。武器や防具がそれほど充実していないだけに、仲魔のレベルを上げておくのがクリアのコツといえるだろう。また、そろそろ悪魔がいっぱいになるころなので、どれを優先的に残すかも考えておいたほうがいいだろう。

◀いらないと思った悪魔は適当に集めて合体してしまおう。こうしておけば今後のリミックスでも役立ってくれるハズだ。

STAGE 15a: 悪魔たちの反乱

勝利条件 敵全滅

このステージに登場する敵ユニット一覧

妖鬼コズキ

地上▶6	HP▶105	MP▶?
AP▶42	DP▶22	MD▶12

妖精ジャックランタン

浮遊▶6	HP▶88	MP▶?
AP▶34	DP▶13	MD▶15

聖獣グルトップ

地上▶7	HP▶95	MP▶?
AP▶37	DP▶15	MD▶15

天使アークエンジェル

大空▶6	HP▶80	MP▶?
AP▶30	DP▶12	MD▶15

◀妖精ジャックランタンも合体用には優秀な素材だ。ゲットすべし。

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

黙って見ているのが得策？

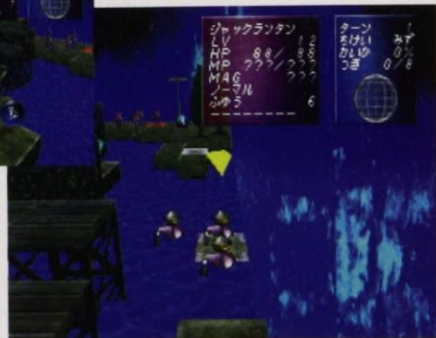
ステージが始まると、チャーリーが話しかけてくるが、その内容は「悪魔同士が戦っているので、しばらく様子を見よう」というもの。確かに、1ターンめでカシウスはいなくなってしまうが、悪魔ブロッケンは残っており戦っている。しかし、彼らはたった2体しかいないので早々と倒されてしまう。それほど役に立たないものと思っていたほうがよい。となれば敵に向かって進むしかないのだが、いかんせん足場が狭いのでなかなか思いどおりに進めない。しかもジャックランタンは水の上でも平気で移動してくる。せいぜい前線は橋の手前に張るくらいにとどめておいたほうがいいだろう。

▲確かにチャーリーのいうとおり、思いどおりに進みにくいので待機したほうがよさそう。ただし、橋の手前にはきちんとHPの高いユニットを配置しておこう。

小島の中央部を制せ！

橋の真ん中付近にある小島。ここに用意されている回復ポイントを支配できれば、勝利は決まったも同然。しかし、敵の数が多いのでかなりの苦労を強いられてしまう。まず、狭い橋ではユニットを詰まらせてしまわないように注意。そして、HPの低いキャラは周りを主力のユニットで囲んでおくこと。こうしないと、集中攻撃を食らう恐れがあるので注意。

◀この真ん中にある回復ポイントを支配できれば、勝利をつかんだも同然である。

▶ジャックランタンは水の上でも自由に移動できるため、背後からHPの低いキャラを狙ってくるので十分な注意が必要。

すべてのアイテムを回収するには？

スタート地点のすぐ目の前にあるルビーと、小島にあるチャクラチップは簡単に回収できる。問題はマップの右奥にあるオパールだ。どうしても小島を中心とした戦いとなるため、なかなかたどり着けないのが現状。左から回り込んだのではとうてい間に合わない。ここは浮遊できるユニットを出撃させるしかないだろう。

▲浮遊や大空の移動ができるユニットを出撃させれば意外にすんなりとアイテムを回収できる。地上を移動していたのではかなりツライ。

入手 [GET]

【ステージ15で仲魔にできる悪魔たち】

このステージでは、逃げてしまうカシウスと勝手に戦うブロッケン以外はすべて仲魔にできる。グルトップとアークエンジェルはステージ13でも登場しているので、ここで狙いたいのは妖鬼コズキと妖精ジャックランタンだ。これらをリミックスすると、夜魔インキュバスを作り出すことができる。ブフーラとザンマの攻撃魔法が使え、「まひばり」のアルカナも使用可能。さらに最初から忠誠度が高いのですぐにでもユニット化できる。シスオペがトドメを刺すと会話になるケースが多いので、わずかなチャンスも逃さないようにしよう。また、グルトップとコズキの組み合わせでは龍王ヤマタノオロチを作り出せる。勘太郎の契約悪魔が弱いと思ったら、ぜひ仲魔に入れてリミックスしてしまおう。

妖鬼コズキ

◀これといって目立った特徴はない。しかし、ジャックランタンと組み合わせれば夜魔インキュバスを作り出せる。

妖精ジャックランタン

◀コズキ以外の組み合わせでも、強力な悪魔となりやすいジャックランタン。ぜひ仲魔にしておきたいところだ。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの悪魔たち】

シスオペに契約させるのは鬼神ファーガスがオススメ。射定距離が長く大ダメージを与えるジオンガを使えるようになるのは何とも心強い。チャーリーには妖精エルフ。ザンマ、マハザンと2つの攻撃魔法が使えるうえに「ねむりのすな」のアルカナを使えるのはうれしい限りだ。麗華には「いのちのうた」のアルカナを使える女神スクルドがいい。出撃ユニットはアイテム回収のことも考えて、大空を飛べて移動力もそこそこあるアークエンジェルで決まり。それ以外はあまりオススメできない。

◀出撃させるユニットを選ぶのなら、アークエンジェルがベスト。

▶エルフと契約して、強力な魔法を武器にチャーリーを育てよう。

天使アークエンジェル＋堕天使レオナルド＝妖精エルフ（LV18）
天使アークエンジェル＋聖獣グルトップ＋鬼女ヒュッポリッテ＝鬼神ファーガス（LV17）

カシウスは敵か味方か？

1ターンめでいなくなってしまうカシウス。しかし、どう見ても悪魔と戦っていることは事実のようだ。果たして、彼は我々の味方なのだろうか。それとも、悪魔の世界の異端児なのだろうか。しばらくは彼を見ることはないかもしれない。しかし、名前を覚えておいても損はなさそうだ。

◀始めに少々会話をかわしたのちに、ずぐに立ち去ってしまうカシウス。いずれ仲間に加わってくれるのだろうか？

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【T大で何かが起こる……】

吉祥寺での戦いでは、意外なことが分かった。どうやら、悪魔にも2つのタイプがいるということだ。沢木はさらに調べるため研究室へと戻っていく。飛鳥たちもトンプソンがいるT大へ向かうことにした。しかし、たどり着いたT大には普段とは違う雰囲気がある。やけにカラスやネコの数が多く、まるで監視をしているみたいだ。飛鳥は麗華とともに偵察へ向かうと、入り口でついにやつを見つけた。そう、鎌倉の病院で逃がしてしまったトンプソンだ。早く捕まえてしまわなければ……。

沢木
「飛鳥くん、ここだったか

飛鳥
「沢木さん、
何かあったんですか？

◀▼吉祥寺での戦いのあとで、沢木が駆け寄ってきた。どうやら、悪魔にも2タイプいるようだ。しかし、その他の詳しいことはまだ分からない。沢木が研究室へ戻るというので、一行はT大へ向かうことにする。

施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

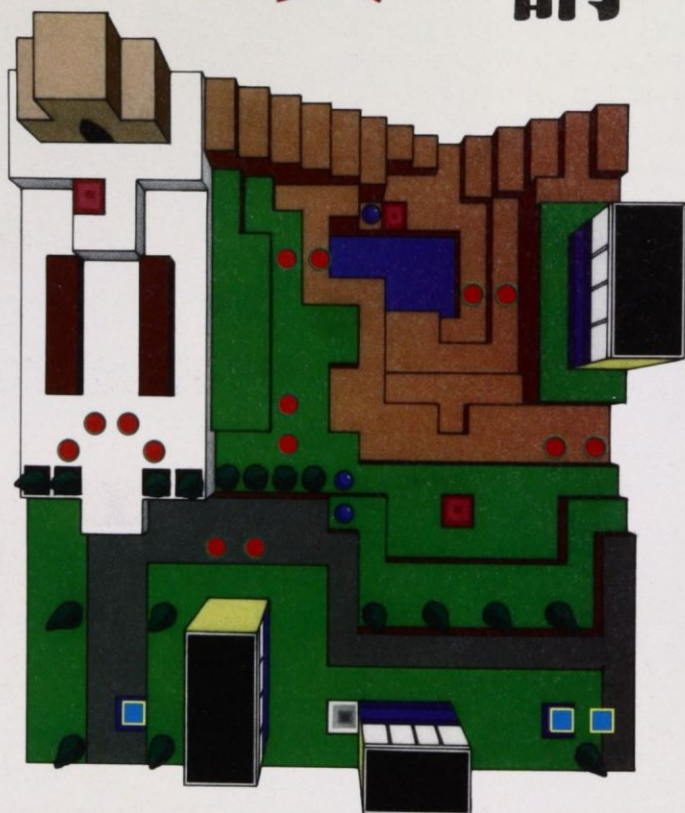
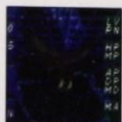
①……川崎	⑤……本郷	⑨……荻窪
②……横浜	⑥……渋谷	⑩……吉祥寺
③……横須賀	⑦……目黒	⑪……立川
④……鎌倉	⑧……中野	⑫……相模原

次のステージへ向かう前に……

まず、このステージで仲魔になったコズキとジャックランタンをリミックスして、夜魔インキュバスを作り出しておこう。最初から忠誠度が高いので、ユニット化するのも忘れないように。また、契約している悪魔の忠誠度を見比べて、低い悪魔と契約しておこう。こうすればユニット化できる数も増えるので、バリエーションに富んだ戦いもできるようになるハズだ。

◀夜魔インキュバスは絶対に作っておきたい悪魔。ユニット化して戦闘に参加させれば、戦いがグッと楽になる。

STAGE 15b: T大学講内

勝利条件　ボスを倒せ

このステージに登場する敵ユニット一覧

カラス

大空▶6	HP▶12	MP▶?
AP▶17	DP▶8	MD▶8

トンプソン

地上▶6	HP▶150	MP▶?
AP▶57	DP▶25	MD▶20

妖精ジャックランタン

浮遊▶6	HP▶88	MP▶?
AP▶34	DP▶13	MD▶15

キャット

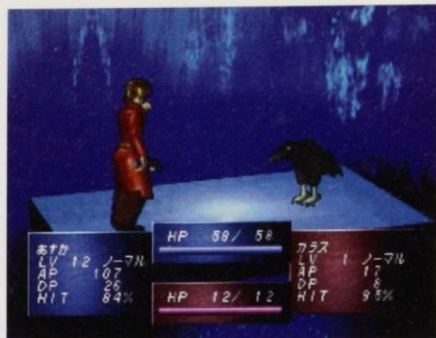
地上▶5	HP▶10	MP▶?
AP▶16	DP▶12	MD▶11

魔獣ネコマタ

地上▶6	HP▶111	MP▶?
AP▶47	DP▶20	MD▶13

マップ内の記号：●＝敵、■＝飛鳥、■＝味方の別働部隊、■＝NPC

変身する敵に要注意!!

最初の配置では部隊が半分に分けられている。しかし、出現している敵がカラスとキャットだけなので、クリアするのは簡単だと思うかもしれない。ところが、カラスは倒すと妖精ジャックランタンに、キャットは魔獣ネコマタに変身するものがいるのだ。うかつに近づいて返り討ちにあわないよう十分に注意しておこう。ポイントとしては、部隊をどこで合流させるか。左側にいる部隊は建物の裏側を通りながら、右側の部隊は道沿いに進ませる。このため、最初のユニット配置のときは主力部隊を右側に置くようにしよう。敵のターンになるとトンプソンが現れる。にっくき相手だけに、ここは全力で戦おう。

▲突然ジャックランタンに変身するカラス。弱いと思って突っ込んでいくと返り討ちにあってしまう可能性が高い。ここは焦らず、じっくりと進んでいくべきだ。

トンプソンの魔法に注意

周りにいる悪魔をすべて倒したら、今度はトンプソンとの戦いとなる。HPが異常に高く、攻撃力も半端ではない。さらに強力な攻撃魔法マハラギまで使ってくる。非力なキャラクターではとても太刀打ちできないので、ここは主力のメンバーに頑張ってもらおう。飛鳥、慶太、勘太郎、ムハマドの4人で集中攻撃を加えれば、どうにか勝利を収められるハズだ。

◀トンプソンのマハラギはかなり強烈。HPの低いキャラが食らうと一撃で瀕死の状態に。

▶なるべく時間を掛けず、主力メンバーで一気に集中攻撃を加える。他のユニットはあまり近づかず、回復に専念しよう。

すべてのアイテムを回収するには?

ここで回収できるのは、10000G、宝玉、MGCインセンスの3つ。なかでも回収が面倒なのは、マップの一番奥にあるMGCインセンスだ。トンプソンの元へ向かうには花壇のある通路を通ったほうが早いため、後回しにしてしまいがちだが、マジックが1ポイントアップするアイテムなだけに、是が非でも回収に向かおう。高低差を気にしないで移動できるアークエンジェルを使うのがオススメだ。

▲トンプソンはかなりの強敵だけに、一番奥にあるアイテムのことは忘れてしまいがち。しかし、能力アップできるアイテムだけに必ず回収に向かおう。

入手 [GET]

【ジャックランタンは仲魔になる?】

ここではカラスに化けたジャックランタンとキャットに化けたネコマタが登場する。妖精と魔獣なので仲魔にできると思うかもしれないが、実はトドメを刺しても会話が発生しないので味方に引き込むのは不可能なのだ。結局、ジャックランタンを会話で仲魔にできるのは前のステージだけ。幸い、ネコマタはこの後のステージでも登場する。そこまで我慢ができないのならリミックスで作ったほうが早いだろう。無理に弱いキャラでトドメを刺そうとせず、ここは主力のキャラクターで一気に倒しながら進んでいくのがベストだ。先を急いだ方がいいだろう。

▲ジャックランタンもネコマタも、このステージでは仲魔になってくれない。早めに倒してトンプソンとの戦いに備えたほうがよいだろう。

合体 [UNITE]

【出撃と契約にオススメの仲魔たち】

オススメの契約悪魔はレベルによって多少変わってくる。ここでは、ＬＶ19～23までの3つのタイプを紹介しよう。まずは妖鬼プルシキ。ザンマとディアの魔法が使えるうえ、攻撃力とＨＰが高いのが何よりも魅力的。鬼神キンナラはかなり素早く、ガードダウンのアルカナも使用可能だ。魔獣ラクチャランゴは、魔法こそ使えないもののポイズンブレスとバウンドブレスと2つのアルカナが使える。もちろんＭＰは消費しないので、積極的に使って忠誠度をアップしていこう。

◀妖鬼プルシキは攻撃と回復の両方の魔法を使えるのでオススメだ。

▶鬼神キンナラの素早さはかなりのもの。ぜひ作っておきたい。

聖獣アウドムラ＋堕天使レオナルド＋地霊ミーミル＝妖鬼プルシキ（LV19）
夜魔インキュバス＋聖獣グルトップ＝鬼神キンナラ（LV22）

リリムとアザエルその愛

かつて仲魔になったアザエル。彼はキミのパーティーで元気に活躍していただろうか。途中で敵に倒されたりしていないだろうか？愛するリリムに会うためにやむなく飛鳥のパーティーに参加することになった彼の一途な願いをかなえるためにも、この面まで大切に育ててあげよう。きっといいことがあるはず。

◀アザエルの愛は成就するのか。もしかなったのなら、するべきことはただひとつ。これでわかるかな!?

シナリオ&紹介 [SCENARIO & INTRODUCTION]

【代償は大きく……】

ようやくトンプソンを追い詰め、ついに倒すことに成功した飛鳥たち。しかし喜んでいたのも束の間、トンプソンが悪魔になってしまった。その名はアエーシャマ。どうやら、トンプソンの体の中に潜んでいたようだ。しかもあろうことか、麗華を連れ去ってしまう。聡、ジョーカーに続き、ついに3人がパーティーからいなくなってしまった。安藤教授を見つけ激しく詰め寄るが、なんの打開策にもならない。そのときマリアが叫んだ。この仮想空間にいるのは聡であると……。

◀▼聡、ジョーカー、そして麗華までもがどこかへと連れ去られてしまった。このままではどうやっても救い出せない。そんな失意の底にある状況に、さらに追い打ちをかけるような出来事が起こった。

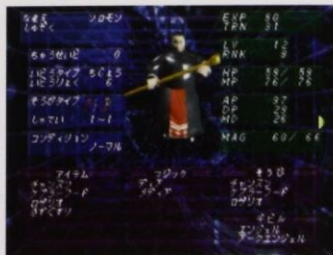
施設紹介 [FACILITIES]

【全体マップ上で行けるすべての施設】

マップ上の施設

①……川崎
②……横浜
③……鎌倉
④……横須賀
⑤……中野
⑥……新宿
⑦……本郷
⑧……渋谷
⑨……品川
⑩……有明
⑪……荻窪
⑫……吉祥寺
⑬……立川
⑭……相模原

次のステージへ向かう前に……

麗華のいなくなった穴は相当痛いが、そうも言っていられない。まずは回復魔法を持つ悪魔と契約するか、もしくはそれ自体を出撃させるようにしよう。また、勘太郎と慶太、飛鳥には傷薬を最低でも2個は装備しておくこと。そろそろ敵も強くなってくるころだけに、できるだけ自分で回復できるようにしておこう。

◀回復役を誰にさせるか非常に悩むところ。ソロモンがいれば問題はないが、いない場合はチャーリーに任せよう。

TO BE CONTINUED……

T大学構内での戦いのあと、トンプソンの姿を借りていた悪魔アエーシャマによって、麗華が連れ去られてしまった。安藤教授によると、クリスタル像に刻まれていた文字は、なんと悪魔再生プログラムに関するものだった。そして、マリアがコンピュータの画像内に聡の姿を見つける。祈祷士のような姿をした聡は、悪魔に生け贄を捧げようとしている。そして、驚くべきことに、そこに連れ去られた麗華が現れて……。

◀聡を説得して連れ帰ろうとする麗華だが、聡は聞く耳をもたず、なんと麗華を剣で貫く……！

前世の世界で待ち受ける意外な事実

信じられない光景にショックを受けた飛鳥たち。すると、以前もあったように、突然飛鳥がうめきながら、頭を抱えてうずくまってしまう。飛鳥の意識は、再び遠い過去へとさかのぼっていった……。

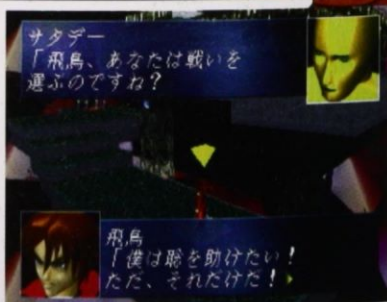
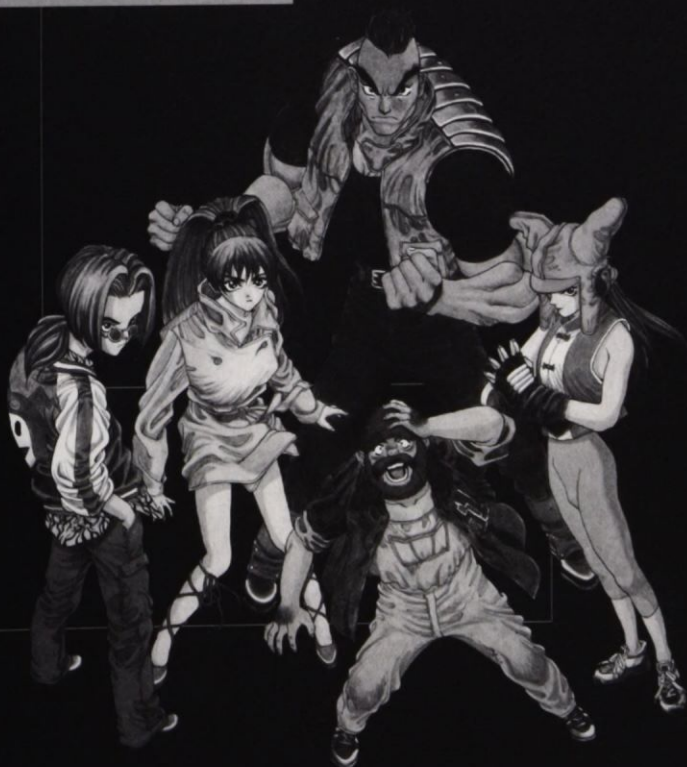
▶突然頭を抱える飛鳥。衣川へと意識が飛んだときと同じような状況になる。

気がつくと、そこは見慣れない異国の地、ティアワナコ。そしてそこに現れたナナワツィンという男には、はっきりとチャーリーの面影があった！　村を襲おうとした連中を追い払ったナナワツィンとカパク（飛鳥）だったが、突然大きな地震が発生する。そして、飛鳥の意識は再び旅立つ……。

▲未知の土地ティアワナコにて地震が発生し、ナナワツィンが、意味ありげな言葉を発する……。

一刻も早く……!!

とにかく、早く聡のもとへ行きたい飛鳥だが、仮想空間の状況が安定しておらず、今はまだ近づくことすらできない。この状況を打破するには、やはりみずから積極的に動くしかない、と結論を下した飛鳥は、危険を顧みず、新宿のNETから仮想空間へと飛び込む……。しかし、やはり仮想空間には思った以上にねじれが生じており、飛鳥はまったく予想もしなかった、新生の仮想空間へと迷い込んでしまう。

しかし、この積極的な飛鳥の行動は、確実に彼自身の道を切り開いていく。聡を取り戻すために、飛鳥と、そして彼の仲間（仲魔）の戦いは、まだまだ続くのだ！

COMPLETE DATA

最後に、ステージ15bまでに登場する悪魔、魔法、武器・防具、アイテムについての詳細なデータを紹介しよう。必要に応じてこれらのデータを確認、活用してほしい。

悪魔データ中の「相性」について：「↑」は、その属性の攻撃に強い（耐性がある）ことを表し、「↓」は、その属性の攻撃に弱い（耐性がない）ことを表す。

今回登場する悪魔のデータを紹介しよう。詳細なデータを知ることによって、より明確な戦略が立つはずだ。

データの見方

相性	その属性の攻撃に強い場合は⬆、弱い場合は⬇で表す
射程	攻撃できる距離
消費M	仲魔のときに消費するMAGの量
忠誠	仲魔にしたときの初期忠誠度
MAG	所持できるMAG

LV	その悪魔のレベル
RK	その悪魔のランク
VIT	その悪魔の体力
MG	その悪魔の魔力
STR	その悪魔の力
INT	その悪魔の知力
AGI	その悪魔の素早さ
LUK	その悪魔の運のよさ
MHP	その悪魔の最大HP
MMP	その悪魔の最大MP
MMAG	その悪魔の最大消費MAG
ATK	その悪魔の攻撃力
DEF	その悪魔の守備力
MD	その悪魔の魔法守備力

アークエンジェル

移動	▶大空(6)	LV ▶	11	LUK ▶	6
サイズ	▶M	RK ▶	1	MHP ▶	80
相性	▶炎氷雷衝精神⬆	VIT ▶	6	MMP ▶	180
射程	▶2〜3	MG ▶	11	MMAG ▶	45
消費M	▶2	STR ▶	7	ATK ▶	23
忠誠	▶30	INT ▶	13	DEF ▶	6
MAG	▶180	AGI ▶	8	MD ▶	4

魔法修得	LV
ディア	
メディア	
メンタルパトラ	12
メディアラマ	14

アウドムラ

移動	▶大地(4)	LV ▶	10	LUK ▶	12
サイズ	▶L	RK ▶	1	MHP ▶	73
相性	▶突雷⬆氷精⬇	VIT ▶	8	MMP ▶	120
射程	▶1	MG ▶	9	MMAG ▶	20
消費M	▶1	STR ▶	10	ATK ▶	20
忠誠	▶30	INT ▶	5	DEF ▶	5
MAG	▶120	AGI ▶	6	MD ▶	3

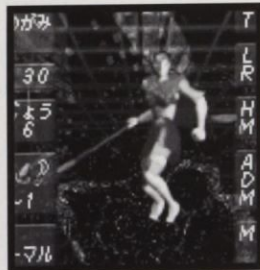
魔法修得	LV
メディア	
メディアラマ	12

仲魔

アザエル

移動	▶大空(6)	LV▶	5	LUK▶	6
サイズ	▶M	RK▶	1	MHP▶	33
相性	▶炎⬆	VIT▶	7	MMP▶	200
射程	▶1	MG▶	7	MMAG▶	36
消費M	▶2	STR▶	10	ATK▶	8
忠誠	▶70	INT▶	8	DEF▶	2
MAG	▶200	AGI▶	7	MD▶	1

魔法修得	LV
アギ	
アギラオ	6
マハラギ	8
マハラギオン	13
マジックアップ	

女神

アフロディーテ

移動	▶大地(6)	LV▶	11	LUK▶	10
サイズ	▶M	RK▶	1	MHP▶	70
相性	▶ー	VIT▶	6	MMP▶	120
射程	▶1	MG▶	12	MMAG▶	45
消費M	▶1	STR▶	5	ATK▶	23
忠誠	▶30	INT▶	11	DEF▶	6
MAG	▶120	AGI▶	7	MD▶	4

魔法修得	LV
ボディバトラ	
メンタルバトラ	
メディア	
ディアラマ	12
メディアラマ	14
あついほうよう	

女神

アメノウズメ

移動	▶大空(6)	LV▶	6	LUK▶	8
サイズ	▶M	RK▶	1	MHP▶	30
相性	▶炎氷雷衝精神⬆	VIT▶	5	MMP▶	190
射程	▶1	MG▶	11	MMAG▶	28
消費M	▶2	STR▶	6	ATK▶	10
忠誠	▶30	INT▶	10	DEF▶	2
MAG	▶190	AGI▶	6	MD▶	1

魔法修得	LV
アギ	
ボディバトラ	
メディア	7
ブフーラ	8
ディアラマ	10
あついほうよう	

堕天使

アンカロク

移動	▶大空(6)	LV▶	4	LUK▶	3
サイズ	▶M	RK▶	1	MHP▶	24
相性	▶雷⬇	VIT▶	7	MMP▶	180
射程	▶1	MG▶	9	MMAG▶	15
消費M	▶2	STR▶	10	ATK▶	7
忠誠	▶30	INT▶	8	DEF▶	2
MAG	▶180	AGI▶	7	MD▶	1

魔法修得	LV
アギ	5
アギラオ	7
マハラギ	11
ハウリング	

悪霊

インプ

移動	▶大地(6)	LV▶	2	LUK▶	7
サイズ	▶M	RK▶	1	MHP▶	14
相性	▶精⬇	VIT▶	6	MMP▶	120
射程	▶1	MG▶	5	MMAG▶	10
消費M	▶1	STR▶	9	ATK▶	5
忠誠	▶80	INT▶	7	DEF▶	1
MAG	▶120	AGI▶	6	MD▶	0

魔法修得	LV
ザン	3
ザンマ	6
マハザン	10
アギ	4
アギラオ	7

エンジェル

移動 ▶大空(6)	LV ▶ 6	LUK ▶ 5	
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 30	
相性 ▶炎氷雷衝精⬆神⬇	VIT ▶ 6	MMP ▶180	
射程 ▶1	MG ▶ 10	MMAG▶ 24	
消費M▶2	STR ▶ 6	ATK ▶ 10	
忠誠 ▶30	INT ▶ 11	DEF ▶ 2	
MAG ▶180	AGI ▶ 8	MD ▶ 1	

魔法修得	LV
ザンマ	
レクイエム	

オシリス

移動 ▶大地(6)	LV ▶ 12	LUK ▶ 8
サイズ▶M	RK ▶ 2	MHP ▶ 95
相性 ▶—	VIT ▶ 10	MMP ▶ 0
射程 ▶1	MG ▶ 8	MMAG▶ 47
消費M▶0	STR ▶ 8	ATK ▶ 27
忠誠 ▶0	INT ▶ 12	DEF ▶ 7
MAG ▶—	AGI ▶ 6	MD ▶ 5

魔法修得	LV
ザンマ	
にらみつけ	

キイチホウゲン

移動 ▶大地(6)	LV ▶ 10	LUK ▶ 8
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 61
相性 ▶雷精⬆	VIT ▶ 5	MMP ▶130
射程 ▶1	MG ▶ 6	MMAG▶ 32
消費M▶1	STR ▶ 11	ATK ▶ 20
忠誠 ▶30	INT ▶ 7	DEF ▶ 5
MAG ▶130	AGI ▶ 13	MD ▶ 3

魔法修得	LV
アギラオ	
アギ	11
マハラギ	15
ふういん	

グルトップ

移動 ▶大地(7)	LV ▶ 12	LUK ▶ 12
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 95
相性 ▶雷衝⬆精⬇	VIT ▶ 8	MMP ▶130
射程 ▶1	MG ▶ 10	MMAG▶ 10
消費M▶1	STR ▶ 10	ATK ▶ 27
忠誠 ▶30	INT ▶ 6	DEF ▶ 7
MAG ▶130	AGI ▶ 6	MD ▶ 5

魔法修得	LV
ハウリング	

グレムリン

移動 ▶大地(6)	LV ▶ 9	LUK ▶ 6
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 55
相性 ▶炎氷⬆雷⬇	VIT ▶ 6	MMP ▶120
射程 ▶1	MG ▶ 11	MMAG▶ 34
消費M▶1	STR ▶ 7	ATK ▶ 17
忠誠 ▶50	INT ▶ 11	DEF ▶ 4
MAG ▶120	AGI ▶ 8	MD ▶ 2

魔法修得	LV
ブフ	
ジオ	
ブフーラ	10
Gぬすみ	

夜魔

コウジン

移動 ▶浮遊(6)	LV ▶ 3	LUK ▶ 7
サイズ▶S	RK ▶ 1	MHP ▶ 20
相性 ▶ー	VIT ▶ 6	MMP ▶ 120
射程 ▶1	MG ▶ 8	MMAG ▶ 14
消費M▶1	STR ▶ 7	ATK ▶ 5
忠誠 ▶50	INT ▶ 8	DEF ▶ 1
MAG ▶120	AGI ▶ 7	MD ▶ 0

魔法修得	LV
ポイズンニードル	

邪龍

コカトライス

移動 ▶大地(4)	LV ▶ 5	LUK ▶ 8
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 32
相性 ▶精⬆神⬇	VIT ▶ 10	MMP ▶ 120
射程 ▶1	MG ▶ 7	MMAG ▶ 0
消費M▶1	STR ▶ 11	ATK ▶ 8
忠誠 ▶30	INT ▶ 5	DEF ▶ 2
MAG ▶120	AGI ▶ 4	MD ▶ 1

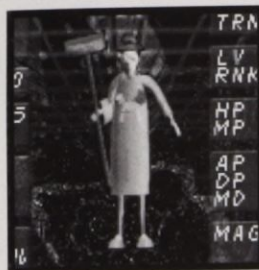
魔法修得	LV

妖鬼

ゴズキ

移動 ▶大地(6)	LV ▶ 13	LUK ▶ 8
サイズ▶L	RK ▶ 1	MHP ▶ 105
相性 ▶斬突殴衝神⬆精⬇	VIT ▶ 14	MMP ▶ 125
射程 ▶1	MG ▶ 6	MMAG ▶ 24
消費M▶1	STR ▶ 11	ATK ▶ 31
忠誠 ▶30	INT ▶ 6	DEF ▶ 8
MAG ▶125	AGI ▶ 8	MD ▶ 6

魔法修得	LV
アギ	14
マハラギ	18

敵

サイコ

移動 ▶大地(5)	LV ▶ 7	LUK ▶ 6
サイズ▶M	RK ▶ 1	MHP ▶ 80
相性 ▶精神⬇	VIT ▶ 5	MMP ▶ 0
射程 ▶1	MG ▶ 11	MMAG ▶ 0
消費M▶0	STR ▶ 10	ATK ▶ 14
忠誠 ▶0	INT ▶ 9	DEF ▶ 3
MAG ▶ー	AGI ▶ 6	MD ▶ 1

魔法修得	LV

仲魔

シェミハザ

移動 ▶大空(8)	LV ▶ 18	LUK ▶ 10
サイズ▶L	RK ▶ 8	MHP ▶ 100
相性 ▶ー	VIT ▶ 12	MMP ▶ 280
射程 ▶1	MG ▶ 9	MMAG ▶ 140
消費M▶2	STR ▶ 20	ATK ▶ 51
忠誠 ▶255	INT ▶ 8	DEF ▶ 18
MAG ▶280	AGI ▶ 11	MD ▶ 11

魔法修得	LV
マハラギ	
マハブフ	
マハラギオン	23
マハブフーラ	23
ディアラハン	23
マジックレスト	
マジックアップ	
こもりうた	
あくまのキス	

妖精

ジャックフロスト（氷で回復）

移動	大地(6)	LV	5	LUK	6
サイズ	M	RK	1	MHP	30
相性	炎⬇	VIT	5	MMP	130
射程	1	MG	8	MMAG	21
消費M	1	STR	9	ATK	8
忠誠	30	INT	10	DEF	2
MAG	130	AGI	7	MD	1

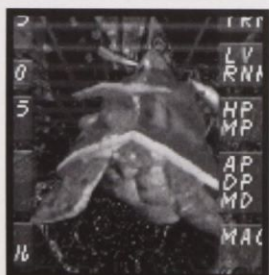
魔法修得	LV
ブフ	
ディア	
ブフーラ	9
マハジオンガ	11
マハブフ	16
フロストフォール	

妖精

ジャックランタン（炎で回復）

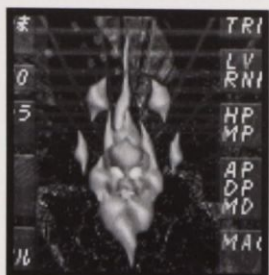
移動	浮遊(6)	LV	12	LUK	7
サイズ	M	RK	1	MHP	88
相性	氷⬇	VIT	6	MMP	180
射程	1	MG	10	MMAG	47
消費M	2	STR	7	ATK	27
忠誠	30	INT	13	DEF	7
MAG	180	AGI	9	MD	5

魔法修得	LV
アギ	
アギラオ	
マハラギ	16
マハラギオン	19
ハロウィン	

魔獣

タンキ

移動	浮遊(5)	LV	3	LUK	6
サイズ	L	RK	1	MHP	21
相性	突殴⬆斬炎氷精⬇	VIT	13	MMP	180
射程	1	MG	4	MMAG	10
消費M	2	STR	10	ATK	5
忠誠	30	INT	5	DEF	1
MAG	180	AGI	5	MD	0

魔法修得	LV
ブフ	4
ブフーラ	7

夜魔

ツルベビ（炎で回復）

移動	浮遊(6)	LV	1	LUK	5
サイズ	S	RK	1	MHP	11
相性	斬⬆氷⬇	VIT	5	MMP	180
射程	1	MG	9	MMAG	15
消費M	2	STR	6	ATK	4
忠誠	50	INT	9	DEF	0
MAG	180	AGI	7	MD	0

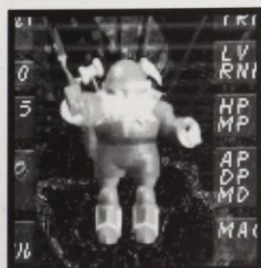
魔法修得	LV
アギ	2

魔獣

テキロ

移動	大地(7)	LV	7	LUK	7
サイズ	M	RK	1	MHP	45
相性	雷衝精⬇	VIT	9	MMP	120
射程	1	MG	5	MMAG	20
消費M	1	STR	12	ATK	12
忠誠	30	INT	5	DEF	2
MAG	120	AGI	9	MD	1

魔法修得	LV
ムーブダウン	

地霊

ドワーフ

項目	値	項目	値	項目	値
移動	大地(6)	LV	7	LUK	12
サイズ	M	RK	1	MHP	42
相性	斬突殴衝⬆	VIT	10	MMP	125
射程	1	MG	5	MMAG	20
消費M	1	STR	10	ATK	12
忠誠	30	INT	5	DEF	2
MAG	125	AGI	5	MD	1

魔法修得	LV
ザン	
マハザン	9
ディア	10
ガードアップ	

邪龍

バジリスク

項目	値	項目	値	項目	値
移動	大地(5)	LV	9	LUK	9
サイズ	M	RK	1	MHP	62
相性	雷精⬆神⬇	VIT	10	MMP	125
射程	1	MG	7	MMAG	10
消費M	1	STR	14	ATK	17
忠誠	30	INT	5	DEF	4
MAG	125	AGI	4	MD	2

魔法修得	LV
アギラオ	10

妖精

ピクシー

項目	値	項目	値	項目	値
移動	大空(6)	LV	2	LUK	6
サイズ	S	RK	1	MHP	12
相性	炎氷雷衝精神⬆⬇	VIT	6	MMP	180
射程	2-3	MG	7	MMAG	15
消費M	2	STR	7	ATK	5
忠誠	30	INT	8	DEF	1
MAG	180	AGI	8	MD	0

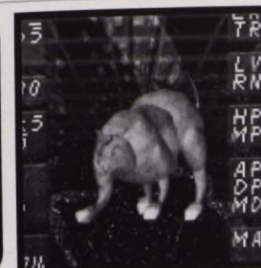
魔法修得	LV
ディア	
ジオ	
ジオンガ	4
ボディバトラ	5
マハジオ	10
アタックダウン	

鬼女

ヒュッポリッテ

項目	値	項目	値	項目	値
移動	大地(6)	LV	8	LUK	7
サイズ	M	RK	1	MHP	45
相性	雷⬆	VIT	8	MMP	125
射程	1	MG	8	MMAG	30
消費M	1	STR	8	ATK	14
忠誠	30	INT	7	DEF	3
MAG	125	AGI	10	MD	1

魔法修得	LV
アギ	9
メンタルバトラ	9
アギラオ	10

聖獣

ヒルデスヴィーニ

項目	値	項目	値	項目	値
移動	大地(5)	LV	5	LUK	11
サイズ	L	RK	1	MHP	38
相性	殴⬆精⬇	VIT	7	MMP	120
射程	1	MG	8	MMAG	10
消費M	1	STR	9	ATK	8
忠誠	30	INT	4	DEF	2
MAG	120	AGI	6	MD	1

魔法修得	LV

ブラウニー

項目	値
移動	▶大地(6)
サイズ	▶S
相性	▶衝⬆
射程	▶1
消費M	▶1
忠誠	▶30
MAG	▶120

LV ▶	3	LUK ▶	10
RK ▶	1	MHP ▶	15
VIT ▶	9	MMP ▶	120
MG ▶	3	MMAG ▶	10
STR ▶	12	ATK ▶	5
INT ▶	4	DEF ▶	1
AGI ▶	5	MD ▶	0

魔法修得	LV
ザン	4
ザンマ	7

悪霊

ブルーマン (氷で回復)

項目	値
移動	▶浮遊(6)
サイズ	▶L
相性	▶炎⬇精神⬆
射程	▶1
消費M	▶2
忠誠	▶80
MAG	▶180

LV ▶	4	LUK ▶	7
RK ▶	1	MHP ▶	28
VIT ▶	6	MMP ▶	180
MG ▶	8	MMAG ▶	20
STR ▶	8	ATK ▶	7
INT ▶	7	DEF ▶	2
AGI ▶	8	MD ▶	1

魔法修得	LV
ブフ	6
じゅばく	

ブロッケン

項目	値
移動	▶浮遊(5)
サイズ	▶M
相性	▶突殴精⬆
射程	▶1
消費M	▶2
忠誠	▶50
MAG	▶185

LV ▶	11	LUK ▶	7
RK ▶	1	MHP ▶	75
VIT ▶	11	MMP ▶	185
MG ▶	7	MMAG ▶	37
STR ▶	13	ATK ▶	23
INT ▶	8	DEF ▶	6
AGI ▶	5	MD ▶	4

魔法修得	LV
アギラオ	13
マハラギ	18

メディア

項目	値
移動	▶大空(6)
サイズ	▶M
相性	▶精神⬆
射程	▶1
消費M	▶2
忠誠	▶30
MAG	▶180

LV ▶	4	LUK ▶	6
RK ▶	1	MHP ▶	23
VIT ▶	7	MMP ▶	180
MG ▶	7	MMAG ▶	20
STR ▶	8	ATK ▶	7
INT ▶	7	DEF ▶	2
AGI ▶	9	MD ▶	1

魔法修得	LV
ディア	
ボディパトラ	
ブフ	5
ブフーラ	7
Gぬすみ	

モムノフ

項目	値
移動	▶大地(6)
サイズ	▶M
相性	▶炎氷⬆雷精⬇
射程	▶1
消費M	▶1
忠誠	▶30
MAG	▶125

LV ▶	6	LUK ▶	7
RK ▶	1	MHP ▶	39
VIT ▶	12	MMP ▶	125
MG ▶	5	MMAG ▶	12
STR ▶	10	ATK ▶	10
INT ▶	5	DEF ▶	2
AGI ▶	7	MD ▶	1

魔法修得	LV
アギ	8
アギラオ	12

ボス

モレク

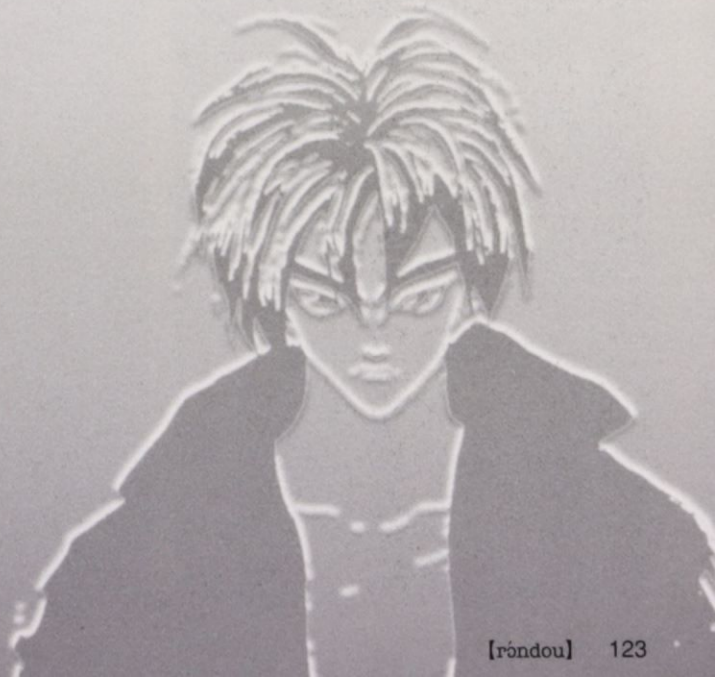
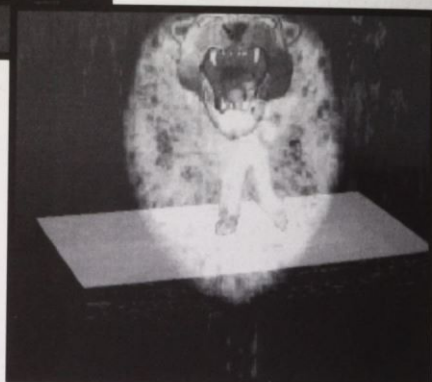
移動	▶大地(6)	LV	▶20	LUK	▶7
サイズ	▶L	RK	▶3	MHP	▶185
相性	▶ー	VIT	▶11	MMP	▶0
射程	▶1	MG	▶11	MMAG	▶87
消費M	▶0	STR	▶13	ATK	▶69
忠誠	▶0	INT	▶10	DEF	▶23
MAG	▶ー	AGI	▶8	MD	▶17

魔法修得	LV
マハラギ	
クエイク	
ポイズンブレス	

堕天使

レオナルド

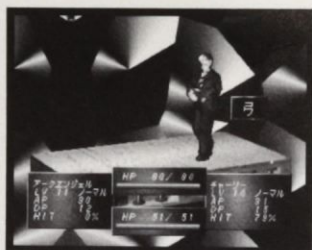
移動	▶大地(6)	LV	▶8	LUK	▶4
サイズ	▶L	RK	▶1	MHP	▶45
相性	▶炎氷精⬆	VIT	▶7	MMP	▶120
射程	▶1	MG	▶10	MMAG	▶34
消費M	▶1	STR	▶10	ATK	▶14
忠誠	▶30	INT	▶10	DEF	▶3
MAG	▶120	AGI	▶7	MD	▶1

魔法修得	LV
ザン	
ザンマ	9
マハザン	12
マハザンマ	16

魔法と特殊攻撃のデータを紹介しよう。これらの中には、敵のみしか使わないものも含まれている。

魔法 特殊攻撃 DATA

データの見方			
属性	その魔法が属する系統を表す。	範囲	その魔法の効果が有効な範囲を表す。
射程	その魔法が到達できる距離を表す。	効果	その魔法の特徴を解説している。

名称	属性	消費MP	射程	範囲	効果
アギ	炎	10	1-2	敵単体	火炎系攻撃
アギラオ	炎	20	1-3	敵単体	アギの強力版
マハラギ	炎	40	1-4	敵単体	アギラオの長距離版
マハラギオン	炎	80	1-5	敵単体	炎系最強魔法
ブフ	氷	10	2	敵単体	氷系攻撃
ブフーラ	氷	15	2-3	敵単体	ブフの強力版
マハブフ	氷	40	3-4	敵単体	ブフの長距離版
マハブフーラ	氷	80	3-6	敵単体	氷系最強魔法
ジオ	雷	10	2	敵単体	雷系攻撃
ジオンガ	雷	20	1-3	敵単体	ジオの強力版
マハジオ	雷	45	1-2	敵複数	ジオンガの強力版
マハジオンガ	雷	90	1-3	敵複数	雷系最強魔法
ザン	衝撃	10	1-2	敵単体	衝撃系攻撃
マハザン	衝撃	35	2-4	敵単体	ザンの長距離版
マハザンマ	衝撃	80	2-5	敵単体	マハザンの強力版
メギド	無	30	1-4	敵単体	無属性攻撃
メギドラ	無	60	2-5	敵複数	メギドの強力版
メギドラオン	無	90	2-6	敵複数	メギドラの強力版
ディア	回復	8	1-2	味方単体	ＨＰを回復
ディアラマ	回復	25	1-2	味方単体	ディアの強力版
ディアラハン	回復	40	1-2	味方単体	ディアラマの強力版

メディア	回復	12	1-3	味方複数	複数の味方のＨＰを回復
メディアラマ	回復	60	1-3	味方複数	メディアの強力版
メディアラハン	回復	90	1-3	味方複数	メディアラマの強力版
ボディバトラ	回復	8	1-4	味方単体	精神系バッドステータスを回復
メンタルバトラ	回復	8	1-4	味方単体	神経系バッドステータスを回復
ペンバトラ	回復	12	1-5	味方単体	精神・神経系バッドステータスを回復
レイシャワー	無	0	2-3	敵複数	虹を下ろして攻撃
メタルレイン	無	0	3-5	敵味方複数	溶けた金属の雨で攻撃
アイスアロー	氷	0	2-5	敵単体	相手に水の槍を投げつける直射攻撃
かみつき	無	0	1	敵単体	通常攻撃の1.5倍の攻撃になる
ヴァンプ	無	0	1	敵単体	相手のHPを吸収して、自分のHPを回復する
クエイク	無	0	-	敵複数	地震攻撃。浮遊タイプはダメージを受けない
フロストフォール	無	0	1-3	敵単体	ジャックフロストが降る
レクイエム	無	0	1-3	敵複数	悪霊種族のHPを減らす
Gエフェクト	無	0	1	敵単体	防具無効化の物理ダメージ
ポイズンニードル	体調	0	1-3	敵単体	「ポイズン」にする
ポイズンブレス	体調	0	2-3	敵複数	「ポイズン」にする
スリープサンド	精神	0	1-2	敵単体	「スリープ」にする
子守り歌	精神	0	2-3	敵複数	「スリープ」にする
ハウリング	精神	0	1-2	敵単体	「パニック」にする
パニックボイス	精神	0	1-3	敵複数	「パニック」にする
アラクノワイヤー	精神	0	2-3	敵単体	「バインド」にする
バインドボイス	精神	0	1-2	敵複数	「バインド」にする
パラライズニードル	体調	0	1-2	敵単体	「パラライズ」にする
封印	体調	0	2-4	敵単体	「シール」にする
センテンス	精神	0	-	敵単体	「カウント」にする
にらみつけ	体調	0	2	敵単体	「ストーン」にする
悪魔のキス	体調	0	1-3	敵単体	「クローズ」にする
アタックアップ	無	0	1-2	味方単体	味方の攻撃力を上げる
マジックアップ	無	0	1-5	味方単体	味方の魔法攻撃力を上げる
ガードアップ	無	0	1-4	味方複数	味方の防御力を上げる
知恵の雨	無	0	-	味方複数	味方の魔力を上げる
ロストアップ	無	0	1-5	敵複数	タルカジャ、ラクカジャ、マカカジャを無効化する
アタックダウン	無	0	1-5	敵単体	攻撃力を下げる
ガードダウン	無	0	1-5	敵単体	防御力を下げる
ムーブダウン	無	0	3-5	敵単体	移動力を下げる
熱い抱擁	無	0	1	味方単体	HPを回復する
命の歌	無	0	-	味方複数	HPを回復する
マジックレスト	無	0	-	自分のみ	MPを回復する
スケープゴート	無	0	-	味方複数	使用したユニットは死亡、他のユニットのHPを回復
祝福の歌	無	0	3-5	味方単体	全バットステータスを回復する
ハロウィン	無	0	1	敵単体	「パニック」になる攻撃がランダムで発生
呪縛	体調	0	1-2	敵単体	「呪縛」になる
招来	無	0	-	味方単体	味方ユニットを他の味方ユニットのとなりに瞬間移動させる
千里眼	無	0	-	宝箱単体	宝箱の中身を透視する

武器、防具およびアイテムについて、ここでまとめて紹介しよう。

データの見方／武器・防具	
回数	耐久度を表す。この回数を超えると、その武器、防具に何らかの変化が起きる。
種類	ブ＝ブーメラン系、ロ＝ローブ系、マ＝マント系、ド＝ドレス系、羽＝羽衣系、ス＝スーツ系、ア＝アーマー系、メ＝メイル系、胸＝胸当て系。
AP	その武器の攻撃力を表す。
射程	その武器の攻撃が届く距離を表す。
DP	その防具の守備力を表す。
MD	その防具の魔法守備力を表す。
売値	ショップでの買い取り価格を表す。（すべて×100）

データの見方／アイテム	
種類	そのアイテムの属する種類を表す。アクセサリーとコンダクターアイテム以外は、一度使うとなくなってしまう。

武器名称	回数	種類	AP	射程	売値	装備可能なキャラクター
アタックナイフ	0	剣	9	1	20	飛鳥、桜子
古代の剣	45	剣	5	1	10	飛鳥、桜子
バタフライエッジ	10	剣	14	1	32	飛鳥、桜子
錆付いた斧	0	斧	6	1	12	慶太、ショップオヤジ
レプリカアックス	0	斧	14	1	44	慶太、ショップオヤジ
グラマラスアックス	0	斧	34	1	186	慶太、ショップオヤジ
ナックルダスター	0	爪	7	1	14	ムハマド、ジョーカー
ダマスカスハンド	16	爪	18	1	60	ムハマド、ジョーカー
サリッサ	0	槍	13	1	44	仲魔
チャンスン	0	杖	11	1	34	ソロモン
ウィッチロッド	12	杖	21	1	60	ソロモン

※回数0は無限大を表す。

レザーウィップ	0	鞭	10	1	26	麗華
ニューナンブ	0	銃	12	2-3	36	マリア
ドラグノフ	10	銃	22	2-3	116	マリア
アーチェリー	0	弓	12	2-3	38	チャーリー
エルブンボウ	0	弓	50	2-3	330	チャーリー
ダート	0	投	14	2-3	52	ウィリー
ソリフェラム	10	投	24	2-3	112	ウィリー
ブーメラン	0	ブ	7	2-3	14	シスオペ

防具名称	回数	種類	DP	MP	売値	装備可能なキャラクター
ローブ	0	ロ	4	5	24	ソロモン
アルブ	0	ロ	7	25	74	ソロモン
ケブラーフード	0	ロ	13	14	78	ソロモン
マント	0	マ	2	4	28	仲魔
マジカルマント	0	マ	10	12	50	仲魔
インディオドレス	0	ド	2	5	20	桜子、麗華
シルバードレス	0	ド	10	9	38	桜子、麗華
羽衣	0	羽	3	6	22	仲魔
腰巾着	0	羽	9	10	38	仲魔
レプリカスーツ	0	ス	3	3	18	飛鳥、シスオペ、マリア、チャーリー
メタルジャケット	0	ス	11	5	52	飛鳥、シスオペ、マリア、チャーリー
ミリタリースーツ	25	ス	20	10	84	飛鳥、シスオペ、マリア、チャーリー
レザーアーマー	0	ア	3	1	16	慶太、ウィリー
メタルアーマー	0	ア	10	5	40	慶太、ウィリー

ソフトメイル	0	メ	5	1	14	ムハマド、ショップオヤジ
ハードメイル	0	メ	16	4	56	ムハマド、ショップオヤジ
リングメイル	20	メ	19	8	64	ムハマド、ショップオヤジ
ニフルガード	0	守	6	3	28	仲魔
インビジブル	0	守	17	12	70	仲魔
ブレストプレート	0	胸	3	1	14	ジョーカー
シルバープレート	0	胸	15	8	54	ジョーカー

アイテム名称	追加	効果	売値
クラウン	頭アクセサリー	知力+1	150
ヘッドギア	頭アクセサリー	バッドステータスが1ターン早く回復	200
アミュレット	首アクセサリー	運+1	150
タリスマン	首アクセサリー	魔力+2	200
力の腕輪	腕アクセサリー	力+1	150
ドルイドクロス	コンダクターアイテム	妖精族の悪魔と契約する	100
タロットカード	コンダクターアイテム	女神族の悪魔と契約する	100
ロザリオ	コンダクターアイテム	飛天族の悪魔と契約する	100
龍の曲玉	コンダクターアイテム	龍族の悪魔と契約する	100
エンマの指輪	コンダクターアイテム	鬼神族の悪魔と契約する	100
サモンウィング	コンダクターアイテム	獣族の悪魔と契約する	100
STRインセンス	ステータスアップ	使用すると力+1	100
INTインセンス	ステータスアップ	使用すると知恵+1	100
VITインセンス	ステータスアップ	使用すると体力+1	100
MGCインセンス	頭アクセサリー	知力+1	100

AGLインセンス	ステータスアップ	使用すると早さ+1	100
LUKインセンス	ステータスアップ	使用すると運+1	100
傷薬	回復アイテム	HPを回復	100
魔石	回復アイテム	HPを回復	400
宝玉	回復アイテム	HPを完全に回復	1000
チャクラドロップ	回復アイテム	MPを10回復	200
チャクラチップ	回復アイテム	MPを50回復	80
ボディチャージ	回復アイテム	神経系バッドステータスを回復	8
メンタルチャージ	回復アイテム	精神系バッドステータスを回復	8
オールチャージ	回復アイテム	すべてのバッドステータスを回復	—
サファイア	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
エメラルド	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
ルビー	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
パール	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
オパール	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
ガーネット	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
アクアマリン	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
トパーズ	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
オニキス	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
ターコイズ	宝石	ラグショップでアイテム、精霊と交換	0
カプセル1	カプセル	REMIXクリエイトに使用	100
カプセル2	カプセル	REMIXクリエイトに使用	100
カプセル3	カプセル	REMIXクリエイトに使用	100

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社第三編集局あてにお願いします。
お問い合わせは、官製ハガキでお願いします。
なお、勝手ながら、お電話でのお問い合わせは応じれません。
<あて先>　〒112-8001東京都文京区音羽2-12-21　講談社
第三編集局『RONDE』係

構成／(株) ワークハウス
カバー・本文レイアウト／(有) エストール

覇王ゲームスペシャル98

RONDE～輪舞曲(ロンド)～
東京攻略(とうきょうこうりゃく)ガイド

(定価はカバーに表示してあります)
発　行　1997年11月7日　第1刷

発行者　野間佐和子
発行所　株式会社　講談社
〒112-8001　東京都文京区音羽2-12-21
電話　東京　(03)5395-3466(編集部)
(03)5395-3605(販売部)
印刷所　共同印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

ISBN4-06-329298-3 (三編C)